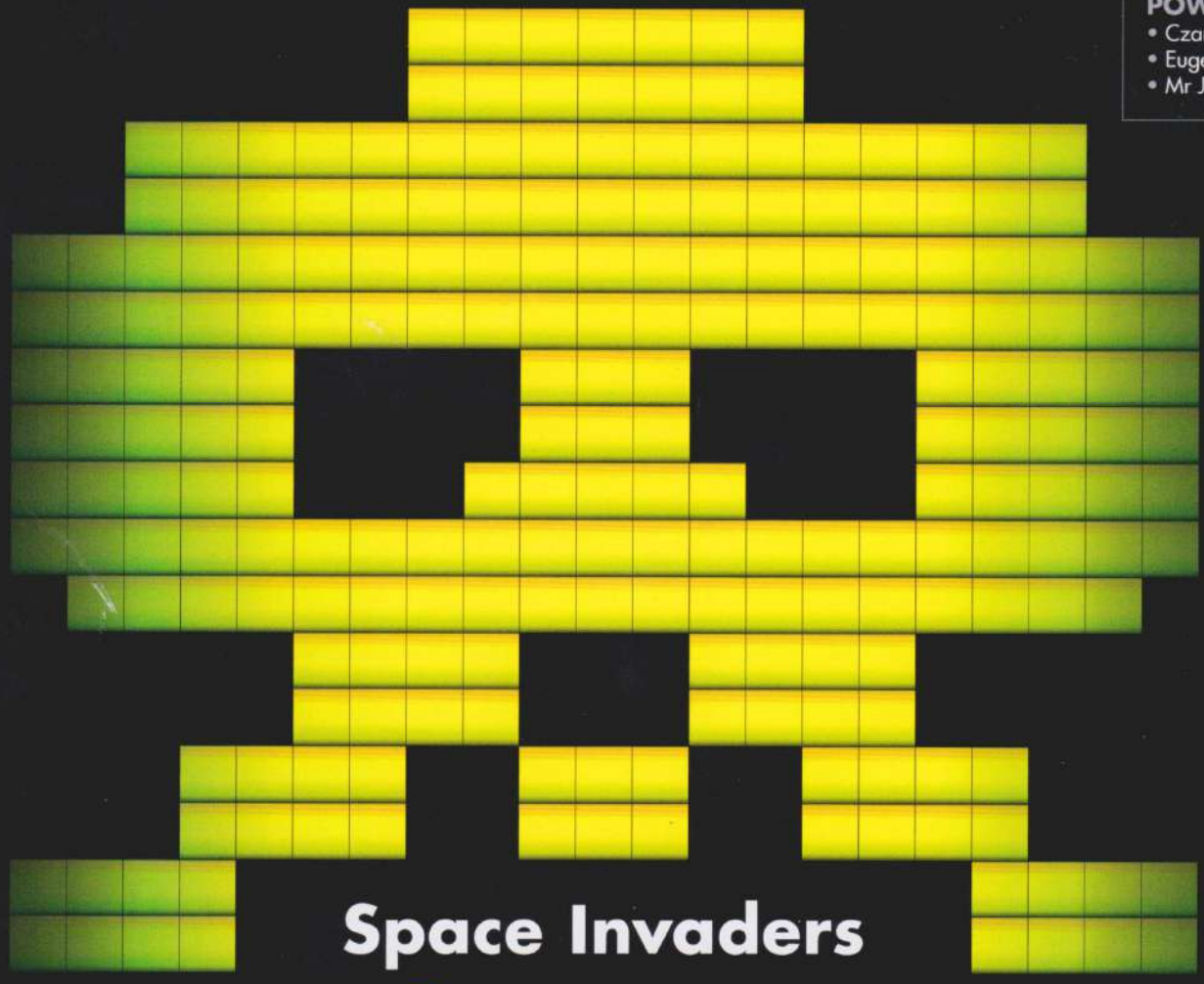
CD-ACTION WYDANIE SPECJALNE DLA FANÓW KLASYCZNYCH GIER

RETRO

GRY | SPRZĘT | PUBLICYSTYKA

STARA GWARDIA POWRACA!
- Czarny Iwan
- eld
- Eugeniusz Siekiera
- Mr Jedi
- Yasiu



Space Invaders

It came from outer space!

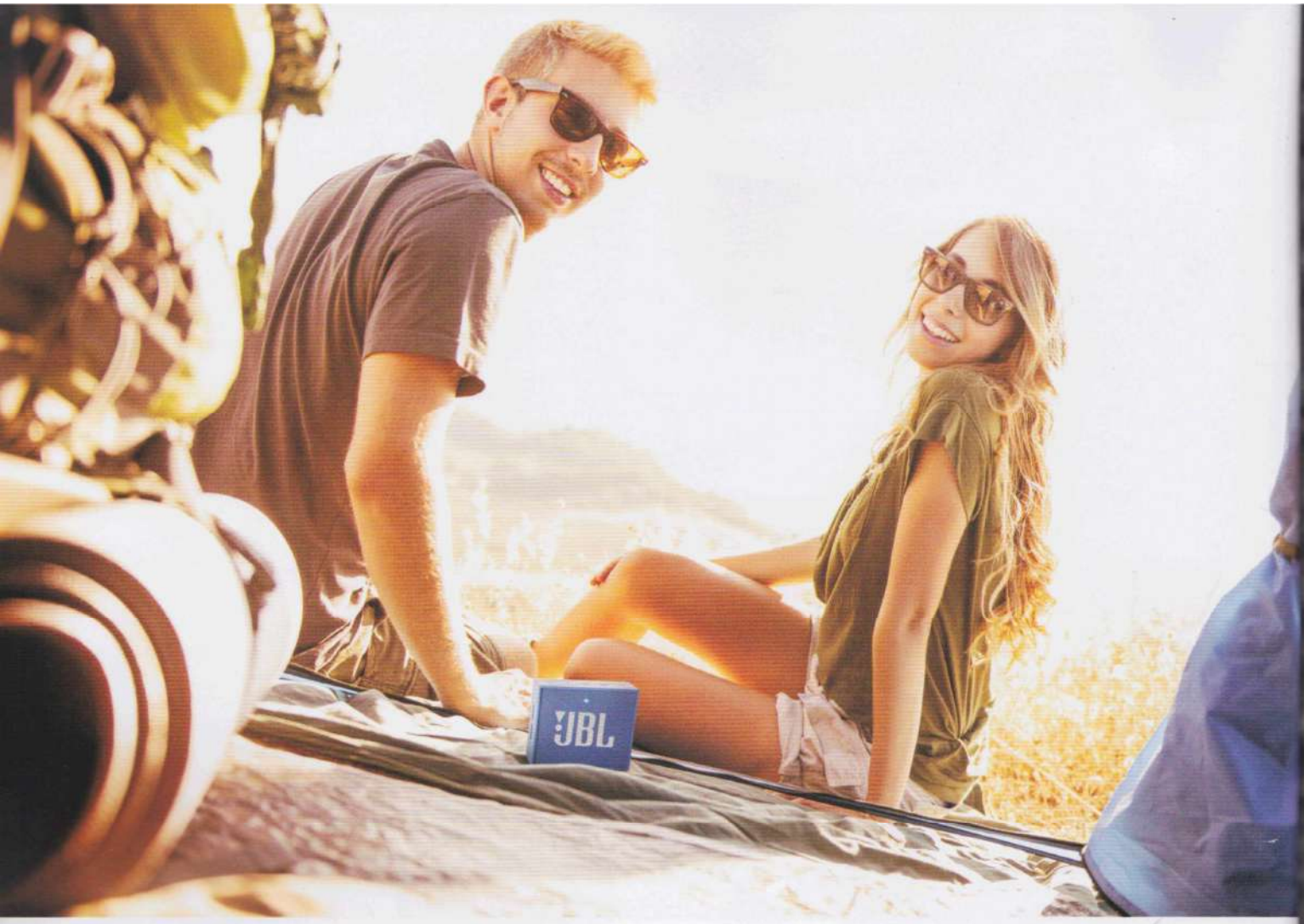
TEMAT NUMERU

CZAS ZAMIECI

Blizzard – droga na szczyt

REPLAY
- Blade Runner
- Gothic
- Duke Nukem 3D
- Dungeon Keeper
- Star Wars: TIE Fighter
- Final Fantasy I-VI
- The Settlers I-II
- Mortal Kombat
- Baldur's Gate i inne

PUB
- Bajtek – jedyny taki
- Blue Screen
- Wiedźmin rodził się trzy razy
- Nintendo Classic Mini
- Franko i inni
- Brian Fargo – wywiad
- Felietony



JBL by HARMAN

JBL GO

- KOLOROWA EKSPLOZJA DŹWIĘKU!

JBL GO to przenośny głośnik Bluetooth o niewielkich wymiarach i świetnym brzmieniu. Strumień audio przesyłany jest ze smartfonów lub tabletów za pośrednictwem Bluetooth, ale głośnik wyposażono również w wejście audio. Jest zasilany akumulatorem pozwalającym na 5 godzin działania, a wbudowany mikrofon pozwala mu działać jak zestaw głośnomówiący z redukcją szumów. JBL GO przyciąga uwagę wielością i różnorodnością kolorów. Jego wykończenie jest trwałe, miłe w dotyku, a wersji kolorystycznych jest aż osiem: czarny, czerwony, fuksja, szary, niebieski, żółty, pomarańczowy, turkusowy! W świecie, w którym design i muzyka spotykają się coraz częściej, JBL GO jest w swej prostocie świetnym wyborem.

©2016 HARMAN International Industries, Incorporated. Wszelkie prawa zastrzeżone. JBL to znak towarowy należący do HARMAN International Industries, Incorporated, zarejestrowany w USA i innych krajach. Dane techniczne, cechy i wygląd produktów mogą ulec zmianie bez uprzedzenia.

Bluetooth

Dostępne w : mediaexpert SATURN MediaMarkt

C:\> _ RETRO.bat

```
Retro Magazine Bios v1.000
Excellent texts revision 1011-01
Main Processor: Nostalgy 4000+
Crew's Memory Testing: All brains OK
Articles Testing: Water not found!
```

Flip page to continue ▸▸

W poszukiwaniu klucza

Po co i dla kogo takie pismo? „Mądrym Dla Memoryjału, Idiotom Dla Nauki, Politykom(*) Dla Praktyki, Melancholikom Dla Rozrywki" – głosi wstęp do encyklopedii „Nowe Ateny" i uważam, że jej autor tym samym całkowicie wyczerpał temat. Ci starsi z Was z łezką w oku przypomną sobie „dawne, dobre czasy". Ci młodzi dowiedzą się, czym się zachwycali starsi bracia i siostry, czy wręcz wasi ojcowie i mamy.

W czasie, gdy dopiero planowaliśmy rozpiskę Retro, jeden z redaktorów zadał mi pytanie: „Ale jaki jest klucz do tego pisma i co to w ogóle ma znaczyć, że coś jest retro?". Pomyślałem, że to, co łączy gry na automatach coin-op i 8-bitowcach, Amigach, ST-ekach, Pegasusach, PlayStation, SNES-ach i pecetach, to... monitor CRT. Bo choć maszynki, na których graliśmy, zmieniały się radykalnie przez lata, to jednak cały czas wlepialiśmy oczy w kineskopowe lampy. W czarno-białe, zielone i bursztynowe, a w końcu kolorowe i płaskie. Stąd nasze „retro" zaczyna się tam, gdzie na migoczących ekranach o proporcjach 4:3 widać rubchome piksele, na które wpływamy za pomocą kontrolerów. I kończy się w czasach, gdy na biurkach zaczynają się panoszyć panoramiczne LCD. A klucz do pisma? Każdego autora zapytałem: „Czy są takie stare gry, o których możesz opowiedzieć z pasją i miłością?". Pasja i miłość. Oto nasz klucz. Czy otworzymy nim wasze serca? Na to liczymy.

PS: Wiadomo, że nie ma tu nawet ułamka gier, które zasługują, by o nich coś napisać. Lecz co się odwlecze... Co do nazw działów: Replay, bo gramy – w te gry – ponownie. Pub(licystyka) – bo najlepiej się gada i wspomina stare dzieje właśnie w pubie. W naszym podajemy Wam dużo dobrych przekąsek – ale uwaga, do tego zero wody. Smacznego!

Smuggler

(*) Wtedy znaczyło to „dobrze wychowanym", „obytym" czy nawet „dżentelmenom". Ech, te dawne, dobre czasy... :)

TEMAT NUMERU

Czas Zamieci (Blizzard – droga na szczyt) 04
• Początki • Warcraft I & II • Diablo • StarCraft • Diablo II + LOD
• Warcraft III • World of Warcraft • Warcraft Adventures: LotC

REPLAY

Blade Runner 18
Duke Nukem 3D 22
American McGee's Alice 25
The Settlers, The Settlers II 26
Mortal Kombat x 5 28
Dungeon Keeper 30
Baldur's Gate 32
Pokémon Trading Card Game 36
Gothic 38
Jagged Alliance 2 42
Tony Hawk's Pro Skater (seria) 44
Star Wars: TIE Fighter 48
Final Fantasy I-VI 50
Silent Hill 2 56
Wings! 59

PUB

Bajtek – jedyny taki 60
Tęskniłem za tobą, Willy 67
Plan dziewięć z Polski 68
Retro-vintage-oldskul 70
Czy pamiętasz stare, dobre czasy? 71
Space Invaders: It came from outer space! 72
Rejs w beczce po ogórkach 76
Nostalgia to ładne imię dla dziewczynki 77
Zagadka Hammurabiego 78
Wiedźmin rodził się trzy razy 80
Tylko koni żal 84
Nie tęsknię za dawnymi czasami 85
Master and slave 86
Jego wysokość autoexec.bat 88
Nintendo Classic Mini 90
Sonda – kultowy program 92
Wywiad z Brianem Fargo 94
Co się kryje w pudle? 97
Blue Screen 98

REDAKCJA
ul. Sukiennice 6, 50-107 Wrocław

Redaktor naczelny: Maciej Kuc
Redaktor prowadzący: Smuggler
Zespół redakcyjny: Dawid Bojarski, Aleksander Borszowski, Grzegorz Karaś, Marcin Kępski, Michał Kuszewski, Tomasz Matusik, Aleksander Olszewski, Izabela Pogiernicka, Jerzy Poprawa, Jacek Smoliński, Mateusz Witczak, Magdalena Ziemba
Współpraca: Rafał Fluderski, Maciej Jakubski, Bartłomiej Kluska, Marcin Kosman, Paweł Musiałowski, Marcin Serkies, Andrzej Sitek, Aleksy Uchański

Dyrektor artystyczny: Jacek Sawicki
DTP: Beata Haratym

Sekretariat:
Dominika Dziosa-Józefiak
71 341 20 83, faks 71 341 99 11
ul. Sukiennice 6, 50-107 Wrocław
Biuro reklamy:
Lidia Ukleja, tel. 22 516 35 02
Adresy e-mailowe pracowników biura reklamy: imie.nazwisko@bauer.pl
www.reklama.bauer.pl

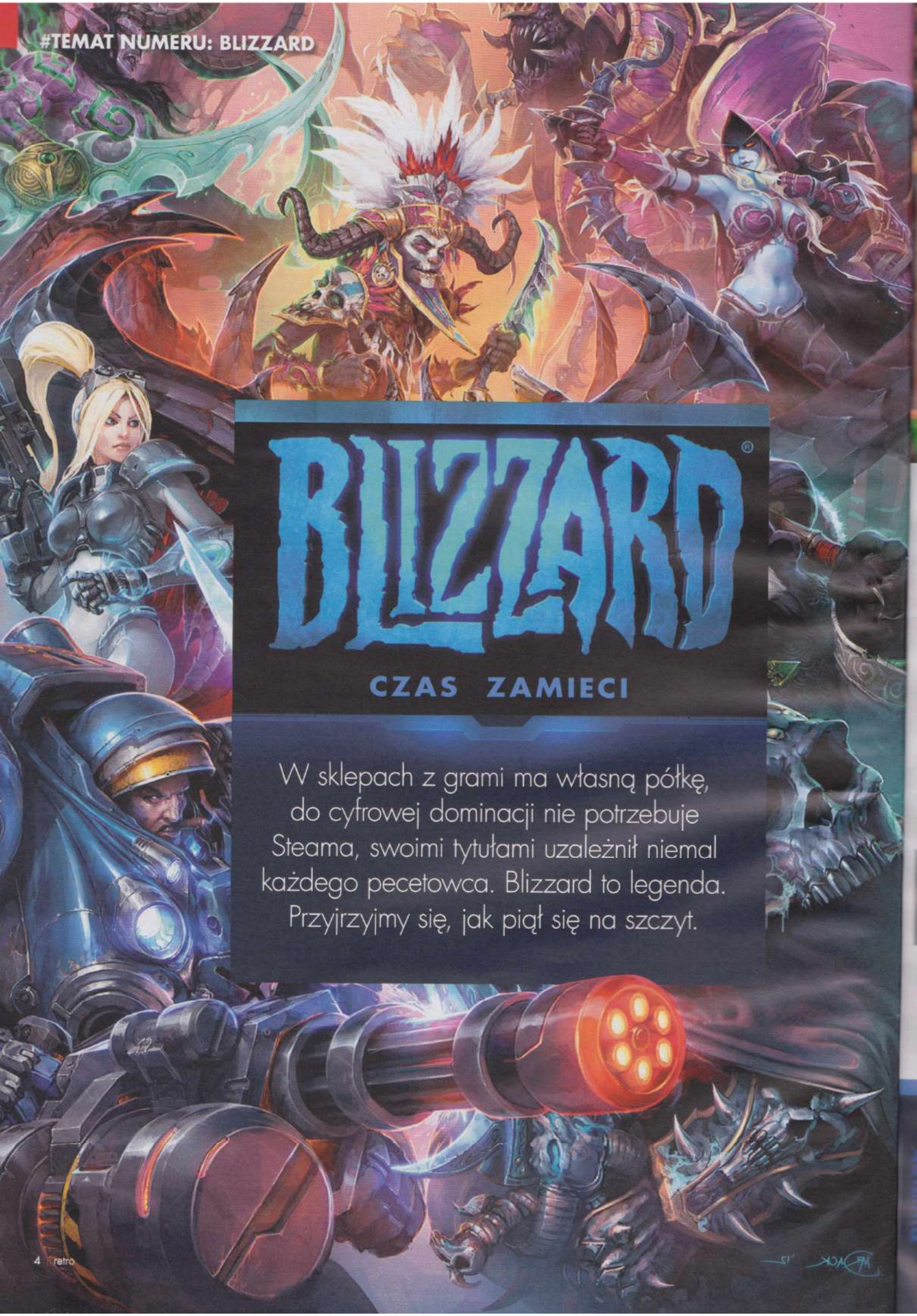
WYDAWCA
Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp.k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Prezes: Tomasz Namysł
Członkowie zarządu: Sławomir Bandurski, Andrzej Choynowski, Monika Krokiewicz, Marek Lasota
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański
Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski
Dyrektor ds. dystrybucji i obsługi klienta: Piotr Ludwicki
Dyrektor biura reklamy: Izabela Sarnecka
Druk: Drukarnia BDN Sp. z o.o, Sp. K.
Wykroty, ul. Wyzwolenia 54, 59-730 Nowogrodziec

Copyright: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp.k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Wydawnictwo Bauer jest członkiem Izby Wydawców Prasy. Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Za treść ogłoszeń redakcja ponosi odpowiedzialność w granicach wskazanych w ust. 2 art. 42 ustawy Prawo prasowe. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiejkolwiek formie zabronione.

Izba Wydawców Prasy



BLIZZARD

CZAS ZAMIECI

W sklepach z grami ma własną półkę, do cyfrowej dominacji nie potrzebuje Steama, swoimi tytułami uzależnił niemal każdego pecetowca. Blizzard to legenda. Przyjrzyjmy się, jak piął się na szczyt.

Blackthorne stanowił zaczątek estetyki Diablo.

Bohaterowie The Lost Vikings okazali się dla Blizzarda na tyle istotni, że powrócili jako grywalne postaci w Heroes of the Storm.

Przed Zamiecią

Ćwierć wieku temu nawet najzdolniejsza pogodynka nie mogła przewidzieć, że z niepozornej kalifornijskiej chmury runie Zamieć, jaka na zawsze zmieni branżowy klimat. Zwłaszcza że nasza meteorologiczna anomalia rozpoczęła się od... żartu. ■ *Papkin*

Dowcipu, jaki Mike Morhaime, ówczesny student Uniwersytetu Kalifornijskiego, spłatał koledze ze szkolnej ławy, Alanowi Adhamowi. Gdy drugi z dżentelmenów odszedł od komputera, pierwszy zmienił jego hasło na „Joe". Sęk w tym, że figiel nie zadziałał, bo hasłem Adhama było – wierzcie lub nie – „Joe" właśnie. Dziwaczny zbieg okoliczności bardzo zbliżył obu panów. Nieco później paczkę zasilił Frank Pearce, którego uważa się za trzeciego z tenorów Blizzarda.

Gdy Adham obronił dyplom, rodzice chcieli nagrodzić latorośl, finansując jej podróż po Europie. Tyle że ambitny gówniarz miał znacznie ciekawsze plany na wykorzystanie 10 tys. dolarów, jakie zasiliły jego konto. Połączywszy budżety z Morhaime'em i Pearce'em, triumwirat powołał studio...

Już pierwsza gra Silicon & Synapse zapisała się w historii. Tyle że niewielką czcionką.

...Silicon & Synapse. Już pierwsza gra tego (niezbyt intuicyjnie ochrzczonego, przyznajmy) developera zapisała się w historii. Tyle że niewielką czcionką, ścigałka RPM Racing była bowiem pierwszą amerykańską produkcją, jaka zameldowała się na SNES-ie. Oczywiście skromne środki chłopców nie wystarczyłyby na wydanie produkcji, acz pomocną dłoń podał im Brian Fargo, pewnie stojący wówczas u steru Interplaya. Ów dał zresztą młodzieńcom sporo okazji, by ci zabezpieczyli środki na kolejne projekty. Na krótko po tym, jak RPM Racing (1991) wydostało się z garażu, developerzy zajęli się... portowaniem. To im zawdzięczamy amigowe adaptacje J.R.R. Tolkien's The Lord of the Rings, Vol. I oraz drugiego Battle Chess, a także pół tuzina innych konwersji tytułów z katalogu Interplaya. Ale kontakt z Fargo wcale nie ograniczał się do rozliczania faktur. Kolejna gra Blizzard in spe, The Lost Vikings (1993) ukazała się w dużej mierze właśnie dzięki pomocy obytego już z branżą projektanta.

Fabuła? Prosta – trójkę synów Północy porywa statek kosmiczny. Inspiracje? Chlubne, bo też panowie developerzy zagrywali się wówczas w klasyczne Lemingi. By wydostać się z niewoli, brodacze mieli skorzystać ze specyficznych tylko sobie zdolności. Pierwszy majtał tarczą, którą blokował potwory czy pociski (ewentualnie – uniósłszy ją ponad głowę – służył kolegom jako żywa platforma). Drugi korzystał z miecza i łuku, aktywując strzałami odległe dźwignie i przyciski, trzeci zaś uchodził za twardogłowego atletę, co to biega szybciej, skacze wyżej, a rzeczony twardy łeb stosuje do rozwalania przeszkód. Skandynawowie wyszukiwali też przedmioty i radośnie bawili się technologią obcych.

Uczciwie mówiąc, nie było to blizzardowe credo, tylko kolejny etap poszukiwania własnej tożsamości. Ale gdzie w tym wszystkim Fargo? Otóż to jemu zawdzięczamy, że... tytuł w ogóle się ukazał. Brian miał wiele zastrzeżeń ▸▸

Gdyby nie Brian Fargo „Zagubieni Wikingowie" mogliby pozostać zagubieni.

▸▸

1991

Trzech absolwentów Uniwersytetu Kalifornijskiego zakłada studio Silicon & Synapse, które debiutuje ścigałką RPM Racing. Panowie poznają techniki rzemiosła, portując na Amigę i Commodore 64 gry z katalogu Interplaya.

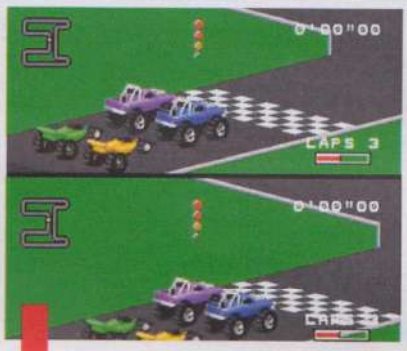
▸▸

1992

Późniejszy Blizzard zagrywa się w Dune II, uważaną za pierwszą w historii strategię czasu rzeczywistego. Godziny spędzone przy tytule Westwood Studios mają wkrótce zaprocentować.

#POCZĄTKI

Rock N' Roll Racing kusił nie tylko profesjonalnym komentarzem, ale i ścieżką dźwiękową z utworami grup Steppenwolf i Golden Earring.



RPM Racing, czyli rajdowy debiut studia, które wkrótce zmieni rynek strategii i rolplejów.

By zobaczyć prawdziwe zakończenie Supermana, musieliśmy pokierować aż pięcioma Synami Kryptonu.

Po sukcesie The Death and Return of Superman, Blizzard pomógł w produkcji bijatyki Justice League Task Force.

do builda, jaki trafił na jego biurko, kręcił nosem na małą rozpoznawalność wikingów czy zbyt wysoki poziom trudności. No i na nadmierną komplikację, stąd polecił Krzemowi i Synapsie zmniejszenie liczby awatarów z pięćdziesięciu do... raptem trzech. Wierzył jednak w swoich ambitnych podopiecznych, stąd zdecydował się wpompować w projekt dodatkowy grosz.

Chwilę później na tor wjeżdża Rock N' Roll Racing (1993), w którego soundtracku da się usłyszeć sporo klasyków spod znaku kamienia & bułki (chociażby „Paranoida" Black Sabbath i „Highway Star" Deep Purple. Oczywiście w formacie midi). Bratni naród amerykański kuszono też komentarzem Larry'ego Huffmana, legendarnego sprawozdawcy wyścigów motocyklowych. Na krótko po rozkołysaniu SNES-ów rock & rollem triumwirat zdał sobie jednak sprawę, że pod dotychczasową nazwą furory nie zrobi. I tak oto narodziło się...

Początki Blizzarda to ciągła żonglerka konwencjami, estetykami i sposobami rozgrywki.

...Chaos Studios, które pod koniec roku rozrosło się do piętnastu osób. Mimo sukcesów (w tym pierwszej poważniejszej nagrody, Best Software Developer of the Year, przyznanej przez VideoGames Magazine) i sporego reżimu (panowie spędzali w firmie po 80 godzin tygodniowo) Morhaime, Adham i Pearce wciąż musieli prosić rodziców o zapomogi.

Rozwiązaniem mogła być sprzedaż studia wydawcy. Interplay był gotów, by wyłożyć na ten cel kilka milionów, ale korzystniejszą ofertę sprezentował Davidson & Associates, który ostatecznie wysupłał równowartość dzisiejszych 11 milionów dolarów. Dużym argumentem za był zresztą fakt, że kupiec zajmował się głównie sprzedażą programów edukacyjnych i o grach wideo miał pojęcie blade. Ergo: nijak nie ingerował w kreatywność „Chaosu".

W tym samym roku ukazuje się The Death and Return of Superman (1994), beat 'em up oparty na kultowym komiksie pod tym samym tytułem. Rozgrywka nie była zaskoczeniem dla kogokolwiek, kto połamał sobie wcześniej palce na Double Dragonie, acz nie znaczy to, że przyszły Blizzard nie pokusił się o wcale niedrobne dziwactwo. Jeśli czytaliście papierowy pierwowzór, wiecie, że jego fabuła kończyła się, gdy Syn Kryptonu poświęca życie, by pokonać zagrażającego Metropolis Doomsdaya. Tyle że tam, gdzie album miał swą konkluzję, zaczynała się właściwa gra! Po pierwszym zaliczeniu zaczynaliśmy jako alternatywna wersja Supermana. Takich wariacji, różniących się niektórymi atakami, było aż pięć.

Uderzenie Supermana poprawił Blackthorne (1994), unurzany w posoce platformer, którego bohater walczył z protoplastami warcraftowych orków. Tyle że zamiast szarych komórek (jak Zagubieni Wikingowie) wykorzystywał w tym celu shotguna. Ponieważ lwia część zabawy polegała na unikaniu strzałów, turlaniu się, kryciu w cieniu i prowadzeniu ostrzału – by nadać herosowi naturalniejszą motorykę, panowie zarejestrowali kamerą ruchy Pearce'a, które następnie przeniesiono do gry. W międzyczasie okazało się, że nazwa „Chaos" jest już zajęta. Nowym brandem studia mogło być Ogre Studios, acz ostatecznie wybrano (ze słownika, metodą na chybił trafił!)...

Blizzard Entertainment. Dziś – moloch generujący rokrocznie ponad miliard dolarów wpływów i zatrudniający na całym świecie przeszło 4 tysiące ludzi. I warto pamiętać, że u jego początków stoi trójka młodzieńców, którzy musieli prosić rodzicieli o wsparcie finansowe i którzy na początku lat 90. nieustannie skakali między konwencjami i sposobami rozgrywki. Od wyścigów, przez logicznego platformera i beat 'em upa, od pstrokacizny, po gore – developer trafił w końcu w dziesiątkę, wydając pod koniec 1994 Warcrafta, pierwszy tytuł oznaczony logo Blizzarda, pierwszy RTS z multiplayerem i pierwszą grę wydaną przez firmę wyłącznie z myślą o pecetach. Tak właśnie zaczynała się Zamieć... □

BLIZZARD

1993

Premiery The Lost Vikings oraz Rock N' Roll Racing. Młodziutka firma otrzymuje pierwsze branżowe laury i zmienia nazwę na Chaos Studios.

1994

Zmiana nazwy na Blizzard Entertainment. Do drużyny dołączają Bill Roper (późniejszy wiceprezes) i Chris Metzen (jeden z twórców uniwersum Warcrafta). Debiuty Blackthorne'a i Warcraft: Orcs & Humans.

BLIZZARD ENTERTAINMENT

O orkach i ludziach

Biedny, kto spóźnił się na RTS-owy fenomen. Ten prawie zapomniany już gatunek zbudowano na niezapomnianych fundamentach. ■ *enki*

Ach, ten realistyczny ogień, ach, lód i okręty. Warcraft II to najklasyczniejsza z klasyk.

Gdy orczy czarownik przyzywał demona, w szeregach obywateli Azeroth robiło się naprawdę gorąco.

Pierwsze słowa intra Warcraft: Orcs and Humans, „In the Age of Chaos two factions battled for dominance", dźwięczą mi w głowie do dziś. Wypowiedział je w studiu nagraniowym Bill Roper – obecnie legenda branży, wówczas młody producent, który – zaskoczony brakiem jakiegokolwiek skryptu – tekst wprowadzenia fabularnego do gry po prostu zaimprowizował. To był jedyny element gry, który można było nazwać zrobionym po łebkach. Rozgrywka, stylistyka i interfejs były hołdem dla Dune II i twórczym rozwinięciem idei strategii czasu rzeczywistego – gatunku, który wkrótce na dobre miał podbić całą pozostałą resztę lat 90.

Blizzard trafił ze swą grą w doskonały moment. Choć rewolucyjna strategia Westwood Studios ukazała się w 1992 roku, przez dwa lata żaden developer nie podjął rozwinięcia ani nawet powtórzenia jej formuły. Przeniesienie idei stojących za rozgrywką w Dune II ze świata science fiction na mroczne fantasy było najlepszym, co Roper i spółka mogli zrobić, by położyć fundamenty pod własne gameplayowe nowinki oraz odróżnić się od pierwowzoru, nie wystawiając się na oskarżenia o odtwórczość. I choć w Azeroth ścierały się dwie frakcje (a nie trzy jak na Arrakis), niespecjalnie zresztą różniące się od siebie, to tutaj po raz pierwszy zobaczyliśmy dwa rodzaje surowców, poważny nacisk na fabułę odbijający się w konstrukcji misji, humor w rodzaju coraz śmieszniejszych odzywek „zirytowanych" klikaniem na nie postaci czy wreszcie multiplayer. Jasne, z dzisiejszego punktu widzenia Orcs and Humans to festiwal rzucania graczom kłód pod nogi. Brak potwierdzania akcji prawym przyciskiem myszy, zaznaczanie maksymalnie czterech jednostek, absencja skrótów klawiszowych, automatyczne odznaczanie robotników, którzy znikają w kopalni czy ratuszu itd. Wszystko, co złe, już wkrótce miało jednak odejść w niepamięć.

Uzbrojony w Pentium 200 MHz i kartę zdolną wyświetlać grafikę w trybie SVGA, na Warcrafta II czekałem niecierpliwie już jako świadomy swych preferencji, po części ukształtowany gracz. Blizzardowski sequel miał przynieść nową jakość grafiki, nowe jednostki, rozszerzenie aspektu strategicznego, usprawnienie interfejsu, a także odpowiedź na potężne uderzenie Westwood Studios, jakim była premiera Command & Conquer. Dostarczył jeszcze więcej.

Pakiet Tides of Darkness olśniewał, jeszcze zanim uruchomiło się grę. W obszernej instrukcji witały klimatyczne szkice rysowników Blizzarda, którzy tchnęli w stworzoną przez siebie fantazję niesamowite pokłady życia. Płytę ze ścieżką dźwiękową w formacie audio można było umieścić w wieży i chłonąć nuty skomponowane przez Glenna Stafforda, naprędce wciągając maminy obiad, by nie wytrącić się z klimatu pomiędzy misjami. A sama gra? Superostra grafika w rozdzielczości 640 x 480 zjadała pikselozę C&C na śniadanie, ropa naftowa i możliwość budowania okrętów otwierały zupełnie nowe możliwości rozgrywania misji, zaznaczyć się dało bez problemu do dziewięciu jednostek, a niesamowite prerenderowane cutscenki pomiędzy zadaniami na stałe umieściły grafików Blizzarda na piedestale wśród growych filmowców kręcących swe etiudy w zerach i jedynkach. Dla wytrwałego gracza były one nie lada nagrodą.

Warcraft II jeszcze dalej pchnął ideę wspólnej gry po sieci, pozwalając toczyć boje aż ośmiu użytkownikom na jednej mapie. Tych ostatnich, dzięki wbudowanemu edytorowi, powstało zresztą tyle, że przez długie lata nie brakowało świeżych terenów do podbicia (zatroszczył się o to również dodatek Beyond the Dark Portal). I bardzo dobrze zresztą, bo „trójka" powstawała tak długo, że myślałem już, że się nigdy nie ukaże. Na szczęście nie tylko Warcraftem zamierzał żyć Blizzard... □

Premiera: 1994, 1997
Gatunek: RTS
Platforma: PC
Jak zagrać: skroc.pl/warcraft1; skroc.pl/warcraft2

1995

Blizzard rośnie w siłę! Firma przenosi się z maleńkiego biura w Costa Mesa do czterokrotnie większej siedziby w Irvine. Premiera Justice League Task Force.

1995

W internecie pojawia się witryna Blizzard.com. Na sklepowych półkach melduje się natomiast Warcraft II: Tides of Darkness

Proceduralnie generowane lochy (tu: ścieżki lawy)były tylko ozdobnikiem, ważniejsza była niepewność co do znalezionej broni.

Fresh meat!

To będzie opowieść nie tylko o Diablo, ale też o pięknych czasach, kiedy średni czas potrzebny na ukończenie gry liczono w dziesiątkach godzin. ■ *MQc*

Premiera: 31.12.1996
Gatunek: hack'n'slash
Platformy: PC, PSX
Jak zagrać: kupić używkę

Słucham tematu muzycznego z Tristram. Widzę spacerującą po wiosce postać, animacje złożone z kilku klatek, nieruchomych NPC-ów przyspawanych do miejsc, w których stoją, i... podłogę wyścieloną złotem i przedmiotami, które nijak nie chciały się zmieścić w ekwipunku. Z pierwszego Diablo mam tyle wspomnień, że zawrzeć je na jednej stronie jest niemożliwością. Choć gra ogromem wcale nie porażała – doświadczeni erpegowcy traktowali ją z pogardą, bo jak może podobać się coś do przejścia w dwie godziny?

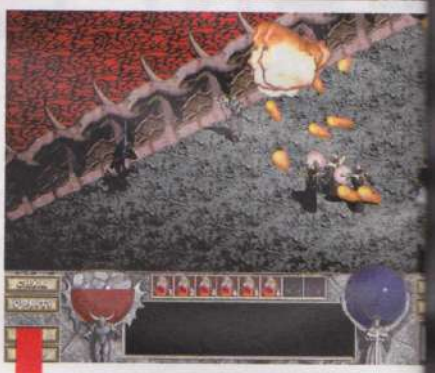
W 1996 roku ja jednak nie byłem doświadczonym erpegowcem. Byłem zielony i zafascynowany mrocznym klimatem absurdalnie głębokich podziemi znajdujących się pod niepozorną wioską. Byłem przestraszony tym, że żadne cheaty mi nie pomogą, jeśli sobie nie poradzę (a w owym czasie po oszustwa, przyznaję, zdarzało mi się sięgać), bo Blizzard ich w grze nie przewidział. Dlatego każdy level przetrząsałem starannie, z drżącą ręką spoczywającą na kulkowej myszce z dwoma przyciskami.

Pierwsza walka z Butcherem na drugim poziomie skończyła się oczywiście tak, jak skończyć się musiała – ten miniboss był nie do pokonania dla początkującego wojownika. Można było go zwalczyć na dwa sposoby: albo go ominąć (nie atakował, jeśli nie otworzyło się drzwi jego rzeźni) i wrócić po uzyskaniu lepszego ekwipunku, albo... No cóż, paskudnik nie był nazbyt inteligentny, więc należało go podprowadzić pod komnatę oddzieloną od korytarza kratami. Głupek kręcił się wtedy w kółko, a gracz mógł go bezkarnie atakować z broni dystansowej. Dlatego mój wojownik, zupełnie niewprawiony ani w magii, ani w posługiwaniu się łukiem, pruł z niskolevelowego oręża przez kilka minut, aż Rzeźnik raczył wyzionąć ducha. Jaka to jednak była radość: dostać w spadku jego unikatowy tasak!

Diablo znane jest z tego, że wprowadziło proceduralnie generowane lochy, ale w praktyce najgenialniejszym zabiegiem było zrobienie tego samego z atrybutami broni. Miecz zadający sporo obrażeń z parametrem „fastest attack" był tak znakomity, że sam Diablo nie miał nic do gadania. A o pierścieniach dających po 20 punktów do wszystkich atrybutów krążyły legendy w moim całym bloku. Na porządku dziennym było bieganie do sąsiada i chwalenie się: „wiesz, co znalazłem?!". Niestety grający w singlu byli poszkodowani względem tych korzystających z sieci – w multi losowały się lepsze rzeczy.

W Diablo poznałem też po raz pierwszy przyjemność, jaką można czerpać z „new game plus". Choć formalnie takiego trybu nie było, nic nie stało na przeszkodzie, by swoją postacią wyposażoną w uzyskany ekwipunek zacząć nową rozgrywkę. Sam specjalnie zapisywałem grę chwilę po zabiciu Diablo (animacja krwawienia trwała tyle, że był na to czas) i rozpoczynałem nową grę. Po co? Przede wszystkim nie musiałem się stresować żadnymi słabszymi przeciwnikami (przyznaję, nigdy nie był ze mnie potencjalny gracz w Dark Souls), ale też mogłem maksować postacie. Po kilku przejściach gry mój wojownik był tak biegły w magii, że potrafił nawet (po założeniu odpowiedniego stroju) rzucić ze zwoju czar Apocalypse, czyli ten sam, którym posługiwał się Diablo! No i miło mi się „gamifikowało" zabawę, gdy walczyłem z Lazarusem, używając tylko pięści.

Zaraz po wydaniu Diablo świat nie był gotowy na sklasyfikowanie go. Termin hack'n'slash wtedy jeszcze nie istniał, a zaprawieni w Ultimach czy Daggerfallu hardkorzy odmawiali mu prawa do czcigodnego miana role-playing. No bo jak to – walka bez uświęconych tur? Bez planowania ataków? Wymagająca kompulsywnego klikania myszą? Tak, tak i tak – Blizzard w 1996 roku otworzył furtkę dla nowego gatunku i tak go zdominował, że do dziś nie ma równych na tym polu. □



Fireballe były potężne i raczej zarezerwowane dla magów. Mój wojownik nieźle rzucał tylko fireboltv. Zawsze to coś.

Mogło być gorzej
Kilka miesięcy temu wyciekł wczesny dokument projektowy Diablo. Początkowo gra miała mieć walkę w turach, do dyspozycji miało być wiele ras i klas postaci (skończyło się na trzech). Co więcej, projektanci wymyślili nawet coś w rodzaju praprzodka DLC. Na niedrogich płytach z dodatkami miały się znaleźć m.in. rzadkie przedmioty czy potwory.

1996

Blizzard zleca Cyberlore Studios produkcję dodatku do Warcrafta (Beyond the Dark Portal). Zależne od Blizzarda Condor Studios zmienia nazwę na Blizzard North i wydaje pierwszą część Diablo.

1996

Na okoliczność premiery Diablo startuje ułatwiający wieloosobową zabawę Battle.net. Do końca roku Warcraft II rozchodzi się w 1,2 milionach egzemplarzy i jest wówczas najlepiej sprzedającą się grą na komputery osobiste.

Trzy razy tak

Pierwszym RTS-em, w którego naprawdę wsiąkłem, był Dark Colony. Wystarczyło jednak kilka minut ze StarCraftem, by do tego pierwszego tytułu nigdy już nie wrócić. ■ *Krigore*

Premiera: 31.03.1998
Gatunek: RTS
Platformy: PC, Nintendo 64
Jak zagrać: kupić, np. w sklepie Blizzarda

To była rewolucja. O ile Dark Colony, a także spora część strategii czasu rzeczywistego przed StarCraftem powstały według metody „tworzymy mechanikę i podmieniamy grafikę", o tyle Blizzard pokusił się o wprowadzenie nie dość, że aż trzech, to jeszcze zupełnie różnych stronnictw. Jasne, pierwsze jaskółki zwiastujące takie podejście może i było widać wcześniej, ale producenci Diablo zapisali się w historii tym, że zrobili to po prostu perfekcyjnie.

Ukochałem odzianych w pancerze terran. Zergi z kolei były organicznymi bestiami, które rozprzestrzeniały się niczym plaga. W opozycji do nich stali protossi, czyli najstarsza i najbardziej zaawansowana technologicznie rasa, nastawiona na wykorzystanie czystej energii. W StarCrafcie każdy miał swoich faworytów. Wybór nie był trudny: nakreślona wyżej charakterystyka nie oddaje różnorodności w mechanice gry, ale wystarczyło rozegrać parę meczów, by rozwiązania proponowane przez każde ze stronnictw po prostu wchodziły w krew. Niby wszędzie było to samo: łańcuchy następnych budowli koniecznych, by zyskać dostęp do silniejszych jednostek, coraz mocniejsze oddziały, kolejki produkcji i upgrade'ów. Praktyka jednak wyglądała tak, że każde ze stronnictw do tego samego tematu zabierało się inaczej. Limit wielkości armii chociażby: by wystawić więcej oddziałów, zergi produkowały unoszące się nad polem walki Overlordy, które mogły robić za powolny zwiad lub – po ulepszeniu – transportować jednostki naziemne. Terranie stawiali niby nic niewnoszące do zabawy supply depoty, ale niektórzy bronili się nimi przed rushem zergów, zwyczajnie zabudowując wejście do bazy. Protossi? U nich podnoszące limit populacji Pylony były jednocześnie zasilaniem dla budynków w ich pobliżu. Każda ze stron miała więc swoje unikatowe rozwiązania, ale i słabe punkty, których ugryzienie bolało. Tak kompleksowo zaprojektowanej, genialnej wręcz mechaniki wcześniej nie miała żadna gra.

Każda z ras miała swoją unikatową ścieżkę rozwoju i zestaw strategii.

Tutaj nie sposób było się nudzić: co człowiek, to innego zagrania próbował. Z kumplami i innymi bywalcami kafejki internetowej mocowaliśmy się na wszystkie sposoby. Były rushe, gdzie liczyła się każda sekunda, a starcie rozstrzygało się w kilka minut od rozpoczęcia zabawy. Były godzinne kampanie, gdzie każdy na Lost Temple budował swe armie, zwiadem odgadując skład wojsk przeciwnika. Były szaleńcze rajdy na ekonomię wroga, gdzie człowiek po znalezieniu dziury w obronie, np. przy krawędzi mapy, wysyłał transportowce piechoty, które wycinały w pień drony zbierające kryształki. Zdarzały się nawet cudowne powroty, jak chociażby zaskakująca i skuteczna w wieloosobowej grze z nieuważnym wrogiem produkcja piechoty.

> Pierwsza strategia, gdzie każda ze stron konfliktu jest zupełnie inna.

W StarCrafcie liczyły się dwie rzeczy: prędkość, z jaką reagowało się na posunięcia przeciwnika, oraz pomysł na prowadzenie rozgrywki.

StarCraft szybko stał się kanonem. Blizzard po raz kolejny idealnie trafił z celnymi rozwiązaniami w odpowiedni czas. I na dobrą sprawę... zabił gatunek RTS. Pewnie, był StarCraft II, była cała rzesza ciekawych strategii czasu rzeczywistego w realiach II wojny światowej. Był w końcu stworzony przez tych samych producentów Warcraft III. Ten ostatni jednak pokazał, że klasyczne RTS-y się kończą, a sam Blizzard, mimo że sprawował pieczę nad tytułem i rozszerzył go za pomocą dodatku The Frozen Throne, haniebnie wręcz przegapił, że na jego łonie wyrósł nowy gatunek: MOBA – ale to już zupełnie inna historia. □

Ekonomia opierała się na wydobyciu kryształów i gazu. Do tego trzeba było dbać o poziom maksymalnej populacji poprzez produkcję np. baraków u Terran.

1997

Blizzard zostaje przejęty przez Cendant Corporation. Na miesiąc od grudniowego debiutu, Battle.net może się poszczycić 150 tys. użytkowników i ponad 1,5 mln rozegranych gier! Premiera The Lost Vikings 2.

1998

Cendant odsprzedaje Blizzarda (i Sierrę On-Line) grupie Vivendi. StarCraft szturmuje sklepy i do końca roku sprzedaje się w 1,5 mln egzemplarzy!

Diabła rogi dwa

Gra, która nie tylko ponownie zdefiniowała gatunek hack'n'slash i dała podwaliny pod przyszłe tytuły spod znaku MMO, ale także – to przerażające! – sprawiła, że uciekło mi ponad 1000 godzin życia. ■ *Krigore*

Premiera: 29.06.2000
Gatunek: action RPG
Platforma: PC
Jak zagrać: kupić, za sprawą niedawnego patcha działa bez problemu

Battle.net
Przy okazji prac nad Diablo II twórcy rozbudowali swoją usługę sieciową, wprowadzając m.in. kontrowersyjne rozwiązanie: zamknięty Battle.net. Po raz pierwszy w historii Blizzarda pojawiło się wykorzystanie modelu klient-serwer, postacie zaś były przechowywane nie u gracza, ale gdzieś tam daleko. To wszystko działo się w czasach, gdy stałe łącze z siecią było powodem do zazdrości. Ileż było psioczenia! Okazało się jednak, że jest to tak naprawdę jedyny skuteczny sposób na cziterów.

To jedno z najwyraźniejszych wspomnień związanych z grami, jakie mam. Siedzimy w kafejce internetowej, właśnie z kumplami skończyliśmy młócić w Quake'a II po sieci lokalnej i znudzeni kilkugodzinną sesją rozglądamy się, czym by tu zabić czas kończących się już wagarów. W końcu ktoś dostrzegł nowy skrót na pulpicie: Diablo II. „– Klikamy? – Jasne!". Kliknęliśmy. A potem pobiegliśmy dopłacić za stanowiska i koniec końców z kultowej przemyskiej kafejki wyszliśmy wieczorem, jako ostatni.

Chciałem zobaczyć wszystkie demony – to była początkowa motywacja. Gargantuiczna postać Andariel, z jej wyrastającymi z pleców odnóżami i bezwstydnie obnażonym biustem była pierwszą nagrodą. Potem Duriel, Mephisto i na końcu Diablo. Cztery akty – ale to był dopiero początek. Diablo II był jedną z tych nielicznych gier, które po przejściu przechodziło się jeszcze raz. Człowiek odsapnął, pozbierał graty, założył, co pasowało, i... dawaj jeszcze raz. A potem kolejny i kolejny. Na tak bajeczny stopień utrzymania gracza przy grze wpłynęło kilka czynników.

Tym, co napędzało od początku, była genialna wręcz gratologia. Diablo II twórczo rozwinął klasyfikację wprowadzoną przez poprzednika. Białą czcionką zapisano nazwy zwykłych przedmiotów, niebieskie nazwy broni i części zbroi oznaczały, że jest w nich magia, zielone – zestawów. Żółte litery w nazwie przypisano przedmiotom rzadkim, złote zaś unikatom. Potem pojawiły się jeszcze inne: pomarańcz przypisana gratom z craftingu oraz szarość oznaczająca zabawki eteryczne (jak również te najpodlejsze). Już te pierwsze jednak wystarczyły, by powstał kanon obowiązujący w klonach Diablo, a później także w MMO. Zdobycie czegoś rzadkiego było nagrodą i dawało wielką satysfakcję, a moment, w którym wszystkie sloty wyposażenia wypełniły się unikatowym wyposażeniem, był sygnałem, że zaszliśmy naprawdę daleko. Ale bynajmniej to nie był koniec drogi.

Kolejnym rozwiązaniem, które przykuwało do ekranu, były poziomy trudności. Po ukończeniu normalnego można było udać się na koszmarny, a po nim na śmiałków czekał piekielny. To były po prostu te same akty i lokacje co wcześniej, tyle że z podkręconymi przeciwnikami. Przeskok między poziomami trudności sprawiał, że człowieka jakby ktoś obuchem w łeb zdzielił: oto bohater, co jeszcze przed chwilą nie pokłonił się samemu Diablo, teraz, chwilę później, jest gwałcony przez byle zombie po wyjściu z pierwszego obozu Łotrzyc. To była wręcz zniewaga. Ale trudno wyobrazić sobie lepszy impuls, by grać dalej.

Gdybym chciał wyrysować wykres obrazujący moją chęć do grania w Diablo II, byłaby to linia prosta, która ciągnęła się przez jakieś dwa, trzy lata po premierze. Pojawiające się na niej odchyłki od stanu normalnego, te wszystkie nagłe skoki zainteresowania pojawiały się w rytm dodawania nowych elementów do gry. Ogółem Diablo II doczekał się czternastu uaktualnień, z tym że niektóre z nich występowały jeszcze w kilku wersjach oznaczonych kolejnymi literami, oraz jednego oficjalnego rozszerzenia. To ostatnie pojawiło się równo rok po premierze podstawki i sprawiło, że gry trzeba było uczyć się od nowa.

W moim prywatnym rankingu Diablo II: Lord of Destruction jest jednym z trzech najważniejszych rozszerzeń w historii gier. Banałem byłoby zacząć od faktu wprowadzenia dwóch nowych klas postaci: druida i zabójczyni, a także piątego aktu z czekającym na końcu Baalem do ubicia. Ważniejsze było to, co działo się w inventory. Do obecnych wcześniej kamieni szlachetnych dołączyły klejnoty oraz runy dające możliwość dalszego rozwijania rynsztunku, w tym two-

Przed patchem, który dodał synergie, powszechne było chomikowanie punktów umiejętności, by wbić je potem w najmocniejszej odblokowane na końcu ciosy.

Gra rozpoczynała swój żywot jako tytuł do gry w singla, skończyła zaś – jak czystej wody sieciówka.

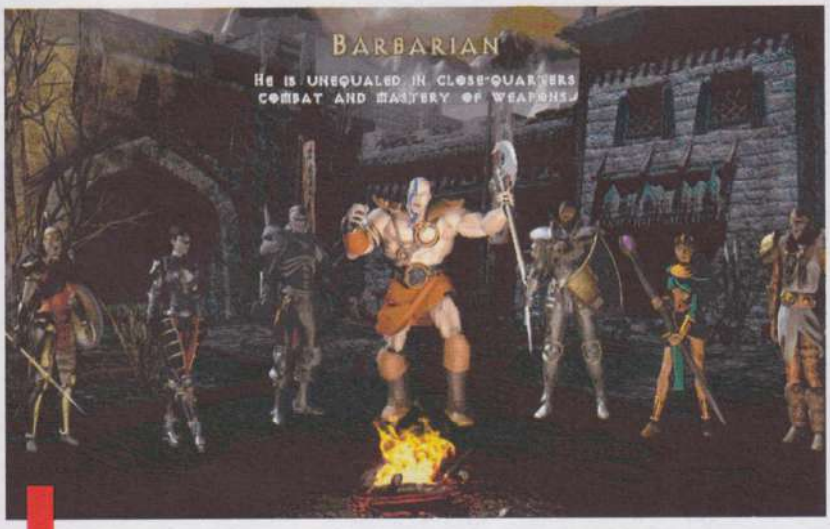
BLIZZARD

1998

Premiera Diablo w wersji na pierwsze PlayStation, zawieszenie produkcji Warcraft: Adventures. Pod koniec roku Battle.net ma aż 4 mln użytkowników.

1999

Podczas europejskich targów ECTS pojawiają się pierwsze wzmianki o trzeciej części Warcrafta. W Korei Południowej sprzedaje się ponad milion sztuk StarCrafta (i dodatku Brood War).



Po premierze dodatku Lord of Destruction w Diablo II mieliśmy do dyspozycji siódemkę wspaniałych postaci.

rzenia słów runicznych. Nagle stało się mniej oczywiste, co jest tak naprawdę mocne, zaczęły się poszukiwania najlepszych kombinacji wśród oręża. Równocześnie powierzchnia plecaka skurczyła się dramatycznie za sprawą talizmanów – buffów, które były aktywne, gdy gracze po prostu nosili je ze sobą. Normą stało się trzymanie kilku ledwie slotów, by w razie czego podnieść loot, reszta miejsca zaś, wypełniona po brzegi talizmanami, pracowała na statystyki noszącego je wojownika.

Jak już wszyscy okrzepli po dodatku, to... przyszedł patch 1.10 i kolejny raz w historii gry nic nie było takie samo. Premiera tej łatki była nawet bardziej znacząca, bo dorzuciła synergie do talentów. Były to bonusy płynące z wykupionych wcześniej, słabszych umiejętności dla tych najmocniejszych. Tym samym twórcy wyrugowali zwyczaj chomikowania punktów rozwoju skilli na potem i równocześnie zmusili graczy, by ci szukali nowych rozwiązań. To wówczas tak naprawdę wypłynęła po raz pierwszy olbrzymia wariantywność rozwoju postaci. Wcześniej wszyscy używali jednego, najlepszego wzoru – w świecie Sanktuarium 1.10 przestało to być oczywiste.

O ile pierwsze patche rozwijały grę niespiesznie, o tyle po premierze rozszerzenia sprawy nabrały tempa. Kolejne patche udowadniały, że Blizzard eksperymentuje na żywym ciele, badając różne rozwiązania. Wiele jednak zostało po staremu, niektóre wątpliwe rozwiązania doczekały końca gry w niemal niezmienionej formie. Choćby statystyki postaci – za każdym razem wyglądały tak samo. By używać danego przedmiotu, po prostu trzeba było mieć określony poziom siły czy innej cechy i kropka. Chciałeś się bawić tarczą? Musiałeś wbijać dexterity, by podnieść szansę na blok. Punkty statystyk bazowych przydzielało się cały czas według tego samego, zależnego od postaci klucza i już do końca Blizzard nic z tym nie zrobił. Nic dziwnego, że w Diablo III z nich zrezygnowano.

Twórcy gry nie mieli też pomysłu na endgame. Gdzieś w założeniach projektowych zapewne stwierdzono, że zabawa będzie wyglądała jak poprzednio: gracze przejdą kampanię i odłożą bohatera do szafy. Rzeczywistość jednak okazała się inna. Zaczęło się więc notoryczne podnoszenie poziomu trudności i dorzucanie kolejnych dziwnych rozwiązań, jak choćby Uber Diablo czy Uber Tristram, gdzie chętni mogli ścierać się z wyjątkowo mocnymi wersjami bossów po spełnieniu określonych warunków.

To wszystko wynikało z jednego prostego faktu: gra rozpoczynała swój żywot jako tytuł do gry w singla, skończyła zaś – jak czystej wody sieciówka. Blizzard rozwijał drugiego Diabła w czasie, gdy upowszechniał się internet i gracze siłą rzeczy migrowali z domowego zacisza w odmęty sieci. A twórca gry dopiero uczył się organizowania wspólnej zabawy i wszystko to, przynajmniej z początku, zanim na dobre okrzepła idea kolejnych ladderów, czyli grania sezonowego, wyglądało pokracznie. Ludzie jednak grali do upadłego. Nie tylko zwykli gracze, ale i przyszli twórcy gier. Sacred, Torchlight, Dungeon Siege – te i inne gry przejęły rozwiązania wprowadzone w tym przełomowym czasie przez Diablo II. Mało tego – wielu rozwiązań nie mogło zabraknąć w Diablo III, choć ta gra akurat pod wieloma względami na moment premiery okazała się od swojego poprzednika po prostu gorsza. □

Obozowisko łotrzyc i okoliczne tereny nie pojawiły się na początku gry przypadkiem – to ukłon w stronę fanów pierwszej części Diablo. Tam zresztą mogliśmy odwiedzić również Tristram.

2000

Diablo II w ciągu 3 tygodni rozchodzi się w milionie egzemplarzy, osiągając status najszybciej sprzedającej się gry wideo w historii.

2001

Premiera Lord of Destruction, do obsady drugiego Diablo dołączają druid i zabójczyni. Blizzard prezentuje na targach ECTS prototyp World of Warcraft.

Po Diable

Jeśli oglądacie „Big Bang Theory", kojarzycie odcinek, w którym Sheldon demonstruje odmianę gry w papier-nożyce-kamień, czyli papier-nożyce-kamień-jaszczurka-Spock. Co ważne: mimo niuansu każda z opcji nadal ma te same szanse na wygraną. ■ *Papkin*

Producent: Blizzard
Premiera: 2002
Platforma: PC
Jak zagrać: po prostu kupić... i uruchomić :)

Warcrafta III możemy nazwać wariacją na temat tej właśnie zabawy. Tyle że zamiast pięciu taktyk dostaliśmy ich setki.

Kupiłem grę Blizzarda wyłącznie dla kampanii. I ta, oczywiście, nie zawiodła, przemiana Arthasa w Króla Lisza czy tułaczka Thralla, starającego się zjednoczyć orkowe klany, to dla uniwersum skarbnica, z której szczodrze wygarnęły i WoW, i kinowy Początek, nie wspominając o dziesiątkach książek i komiksów. Ale myli się ten, kto twierdzi, iż mamy do czynienia z tytułem singlowym. Po prawdzie: oduczywszy się wszystkich przyzwyczajeń z solowych scenariuszy, niespodziewanie wpadłem w nałóg, który wyrwał mi z życia długie dwa lata, podporządkował egzystencję klanowym rozgrywkom, nauczył, co właściwie znaczą „DPS", „gl", „hf" i „gg", oraz pokazał, jak powinno się konstruować zabawę dla wielu graczy.

Podręcznikowy przykład idealnie wyważonego RTS-a, który mimo metryki niewiele utracił ze swej grywalności.

W stosunku do drugiej odsłony mieliśmy do czynienia z nie lada rewolucją. Zamiast symetrycznych stronnictw (orkowie i ludzie) otrzymaliśmy cztery skrajnie różne frakcje (do ww. doszły jeszcze leśne elfy i nieumarli). Owszem, u podstaw rozgrywka wyglądała podobnie: rozpoczynaliśmy z lichą bazą i pięcioma robotnikami, którzy czym prędzej wznosili koszary. Następnie werbowaliśmy jednostki walczące w zwarciu, w powietrzu bądź na dystans i posyłaliśmy je na wroga, okazjonalnie zdobywając jakąś leżącą nieopodal kopalnię i czerpiąc z niej dodatkowe zyski. Szkopuł w tym, że w temacie garnizonów nie było tutaj mowy o żadnej „symetrii". A Blizzard i tak potrafił zbalansować grę na tyle, by na serwerach nie czuło się dyskryminacji któregokolwiek ze stronnictw.

Sporym novum było też włączenie w potyczki bohaterów. A choć wielu recenzentów patrzyło na promowany przez Blizza akronim „RPS" (Role-Playing Strategy) z pewnym politowaniem, wybór herosa bardzo przyjemnie komplikował rozgrywkę. W dodatku obecność tych, wybaczcie mi wyświechtany zwrot, „jednoosobowych armii" pozwoliła na stworzenie pewnego moda, który dał początek ultrapopularnemu trendowi. Mowa o modyfikacji Defense of the Ancients, w skrócie: DotA, jaka podłożyła podwaliny pod gatunek MOBA(*).

Mecz mógł rozstrzygnąć się już w przedbiegach. Jako niepoprawny nieumarły częstokroć najmowałem dread lorda dysponującego wampiryczną aurą, gwarantującą jednostkom przyrost hapeków przy każdym uderzeniu. I moje ghoule uderzały. Naprodukowana w ciągu dwóch minut masa kąsała przeciwnika, nim ten zdążył choćby pomyśleć o rozbu-

2002

Blizzard ogłasza plany na stworzenie (wraz z Nihilistic, autorami Vampire: The Masquarade) konsolowego spin-offa StarCrafta (Ghost), który ostatecznie nigdy się nie ukaże.

2002

Debiut Warcrafta III: Reign of Chaos, który szybko staje się e-sportowym standardem. (Patrz tekst na tej rozkładówce).

Reign of Chaos było wspierane nawet na 10 lat po premierze.

Oprawa trzeciego Warcrafta, choć swego czasu wykpiwana jako „zbyt cukierkowa", nie zestarzała się brzydko.

Dodatek The Frozen Throne wprowadził do rozgrywki sporo nowych jednostek i dodatkowych bohaterów (a także neutralnych herosów, których mogły werbować wszystkie strony).

Studio Yayo

Blizzard uwielbia zaszywać w kodzie rozmaite easter eggi. W Warcrafcie kluczem do ich odkrycia było... częste klikanie na jednostki. Właściwie każda z postaci, którą dostatecznie długo maglowaliśmy lewym przyciskiem myszy, wypowiadała jakąś nieszablonową kwestię. Perełką była Jaina, bohaterka kampanii, która przymuszona klikami zapraszała nas do własnego talk-show, z którego transkrypcję (siłą rzeczy bez buczenia widowni i muzycznego tła) załączam poniżej.

Narrator: Witajcie w talk-show Jainy.
Jaina: Do naszego studia zaprosiłam dziś Malvingerota, nocnego łowcę, i Kim, jego dziewczynę. Kim, sądziłaś, że przyszłaś tu na pokaz, prawda?
Kim: No... tak.
Jaina: Mal... powiedz nam, po co tu naprawdę jesteście.
Malvingerot: Kim... kwiatuszku, kocham cię! Ale muszę ci coś wyznać. Eee... Jestem demonem.
Widz: Dziewczyno, on cię cały czas oszukiwał.
Malvingerot: A dokładniej: władcą otchłani.
Kim: Jak to... nie rozumiem.
Widz: To łajdak, rzuć go!
Kim: Myślałam, że pracujesz na poczcie!

dowie. Reakcje były rozmaite. Ludzie potrafili się jakoś wybronić dzięki przemianie chłopów w milicję. Orkowie – zawezwawszy peonów do legowisk, jakie przemieniały się wówczas w wieżyczki strażnicze – rozstrzeliwali nacierające mięso armatnie. Elfy natomiast odbijały piłeczkę taśmową produkcją trzymających łuczniczek. Niekiedy jednak oponent planował rozgrywkę długoterminowo i dawał się podejść jak dziecko, by – wyzwawszy jeszcze waszego skromnego narratora od najgorszych – zdezerterować z serwera. A jeśli nawet odparł cios: często nadwątlało to jego ekonomię, każąc mu odbudowywać zniszczenia, podczas gdy sam mogłem knuć we względnym spokoju.

Skoro już jednak o „mass ghoulu", uściślijmy: siłą W3 nie była wcale żadna „masowość". Przeciwnie: jednostek mogliśmy zawezwać – na tle Kozaków, Total Warów czy innych Supreme Commanderów – szokująco niewiele. Blizzard całkiem świadomie postawił na minimalizm, by zmusić nas do intensywnego wycofywania konających. W Warcrafcie mikro było wszystkim. A już najbardziej bolała strata bohatera lub najpotężniejszych oddziałów w rodzaju chimer, taurenów czy lodowych żmijów.

Zresztą nie tylko ich, bo nawet z pozoru nieprzydatne jednostki miewały swoje pięć minut. Orkowi jeźdźcy nietoperzy, mimo żenujących statystyk, mogli sprawić, że niemilec opuści rozgrywkę, mimo że w bezpośredniej konfrontacji starłby zielonoskórych na zielony proszek. Wspomniani jeźdźcy doskonale bowiem nadawali się do niszczenia zabudowań, stąd wystarczyło nadlecieć z flanki, zrzucić płonące pociski na jakiś szczególnie ważny budynek, chwilę odczekać i spopielić kolejną część bazy. Teoretycznie równie liche gargulce, wleciawszy w uskrzydloną armię, nie miały sobie równych. Z drugiej jednak strony: wystarczyło wyprodukować raptem kilkoro łuczników i okazywały się one mniej więcej tak przydatne jak ich nieruchawi kuzyni z katedry Notre Dame.

Multiplayerowe zmagania to były starcia intelektów, które starały się przewidzieć, co też za strategię obierze przeciwnik. I które nieustannie musiały się adaptować do każdej, najmniejszej zmiany podejścia oponenta. Nawet na lata od premiery tytuł potrafił wprawić w osłupienie. Do dziś pamiętam, jak podczas klanówki nasze trzy doskonale zbalansowane armie sprowadziło do parteru... troje bohaterów. A konkretniej: trio pandareńskich miodowarów, którzy przy bardzo symbolicznej asyście wojska zachodzili nas z kilku stron, spowijali spowalniającymi ruchy pijackimi oparami, podpalali ognistym oddechem, a następnie przemieniali się w dziewięciu różnych wojaków. Ci zaś dorzynali watahę. Nie zdążaliśmy się nawet zorientować, co też właśnie się wydarzyło, a gagatki korzystały z teleportacyjnych zwojów i ewakuowały się do swoich miast. Atak na rzeczone miasta miał mniej więcej tyle sensu co próba przedyskutowania „Wykładów z fenomenologii wewnętrznej świadomości czasu" Husserla z sokowirówką. Nasi rywale przytomnie bowiem postawili niemal wyłącznie na produkcję wież. I wznieśli ich tyle, że – wierzcie mi – nawet z wszystkimi machinami oblężniczymi tego świata przejmowalibyśmy ich bazy godzinami.

Warcraft III miał premierę w 2002. Niemal dokładnie rok później zadebiutował jego dodatek, The Frozen Throne. To zamierzchła przeszłość. Ale – i będę bronił tego poglądu na ubitej ziemi – i dziś jest to tytuł szalenie atrakcyjny. Chociaż jego e-sportową widownię przejął w międzyczasie drugi StarCraft, mówimy o strategii, która była wspierana przez przeszło dziesięć lat i która – dzięki ciut karykaturalnej kresce, obśmiewanej radośnie przez różne mędrki – wcale nie zestarzała się brzydko. Zresztą, z podobnej estetyki i pomysłu na dokooptowanie do rozgrywek bohaterów skorzystały później Spellforce, Dawn of War czy The Battle for Middle-earth. Po dziś jest to książkowy przykład idealnie wyważonego RTS-a, który mimo metryki niewiele utracił ze swojej grywalności. □

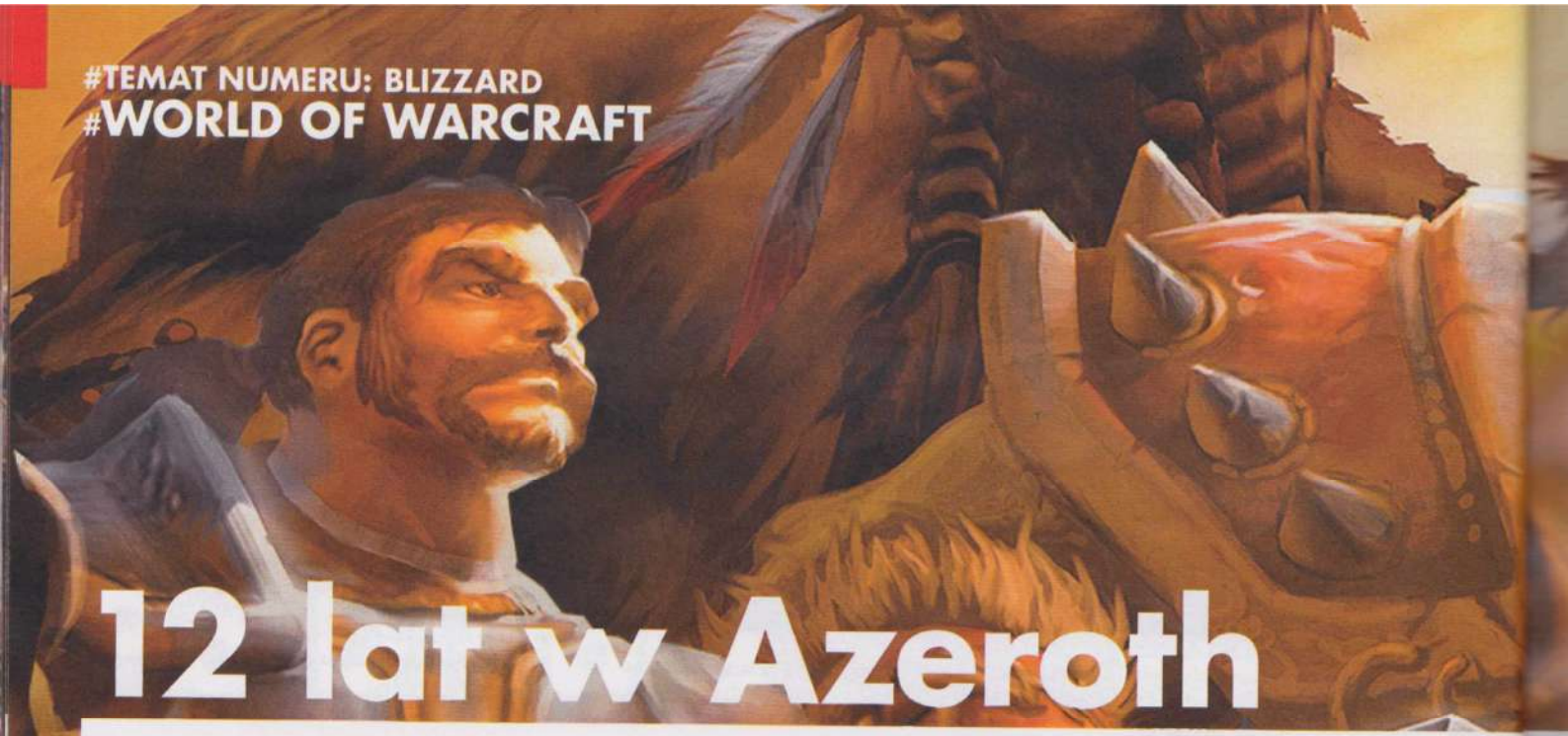
(*) Tak po prawdzie: palma pierwszeństwa należy się StarCraftowi i mapie Aeon of Strife. Tyle że to właśnie W3 nakreślił granice gatunku i to właśnie na okoliczność W3 pojawiły się pierwsze, mobowe turnieje ze sponsorowanymi nagrodami.

2003

Na Battle.necie pojawia się mod Defense of the Ancients, prekursor gier MOBA. Na Game Boy'u Advance można ogrywać blizzardowe klasyki (The Lost Vikings, Blackthorne, Rock N' Roll Racing).

2003

W lipcu trzeci Warcraft dorabia się dodatku The Frozen Throne (3,5 mln sprzedanych kopii!). Bill Roper opuszcza Blizzarda, by założyć Flagship Studios (późniejszego developera Hellgate: London).



12 lat w Azeroth

Jest, jak jest, i nie ma co ściemniać: za parę życiozawodowych decyzji chętnie kopnąłbym się w rzyć. Za niektóre jednak poklepałbym się sam z uznaniem po plecach – w tym za dychę dla World of Warcraft. ■ *Jacek „gem" Smoliński*

Premiera: 23 listopada 2004 w USA/11 lutego 2005 w Europie
Gatunek: MMORPG
Platforma: PC
Jak zagrać: kupić na Battle.net

Był rok 2004 i jakoś ku jesieni. Młodzi byliśmy i piękni i nie zwracaliśmy na to wcale uwagi, bo pochłaniało nas ogólnoredakcyjne ogrywanie amerykańskiej bety najnowszego wówczas i najambitniejszego w ogóle dzieła Blizzarda. Było nim warcraftowe MMORPG. Gra z obcego nam z gruntu gatunku, która nagle okazała się wszystkim, czego nam trzeba do szczęścia. Niespodzianka była tym większa, że widywaliśmy się z nim już wcześniej na targach – ilustracje w tekście pochodzą z zachowanego na moim dysku press packa z targów ECTS z 2002 roku – i nie wzbudzał w nas niczego poza zdumieniem, że ryzykują coś takiego zamiast produkować pewniaka w postaci Warcrafta IV. Okazało się jednak, że znów mieli rację i ich Świat Warcrafta zmienił obraz świata naszego.

> Gra z obcego mi wówczas gatunku MMORPG, która okazała się spełnieniem wszystkich moich marzeń.

Zmiany zasad dokonali w sposób typowy dla Blizzarda – kopiując sprawdzone rozwiązania konkurencji (głównie EverQuesta), ale przepuszczając materiał źródłowy przez filtry grywalności, tworząc z niego niemal klasyczne RPG. Dzięki temu WoW był MMO przyjaznym dla graczy, których nie karał permanentną utratą wyposażenia, doświadczenia czy zgoła postaci (pamiętacie los Jedi w oryginalnym Star Wars Galaxies?). Dodatkowo proponował im coś więcej niż levelowanie poprzez grind. W nim, po raz pierwszy w dziejach gatunku, dawało się osiągnąć limit doświadczenia, robiąc proste, bo proste, ale jednak questy. Stanowił tym samym idealną oślą łączkę dla tych całkowicie zielonych, ale jednocześnie – zgodnie z nieformalnym motto Blizzarda: „easy to learn, hard to master" – weteranom oferował całe kopalnie możliwości.

WoW w swej oryginalnej postaci dawał nie tylko osiem ras, ale też dziewięć archetypicznych klas fantasy, w tym tak popularne jak wojownik, kleryk czy mag, a także łotr czy szaman. Każda z nich miała dodatkowo co najmniej trzy specjalizacje, jak również rozbudowane drzewka talentów, które całkowicie zmieniały ich charakter. Jedna ze specjalizacji zwyczajowo przeznaczona była do PvP, dwie pozostałe zaś do PvE – przy czym jedno z nich jako wsparcie grupy (np. jako tank czy healer), ale możliwe było także robienie hybryd. Przez to właśnie mój stworzony pośpiesznie krasnolud paladyn stanowił z punktu widzenia mechaniki gry jakieś koszmarne wynaturzenie, zdolne niby do wszystkiego, ale tak naprawdę w niczym dobre.

Takich jak ja zaś było wielu. Z perspektywy czasu jasne jest, że nie mieliśmy tak naprawdę pojęcia, o co chodzi w tym całym MMORPG, i wszystkiego uczyliśmy się metodą prób i błędów. Do dziś zresztą wspominamy ze znajomymi co lepsze wtopy z tamtych lat. A to nie korzystało

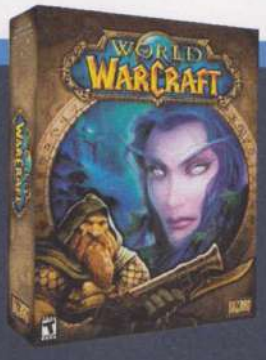
BLIZZARD

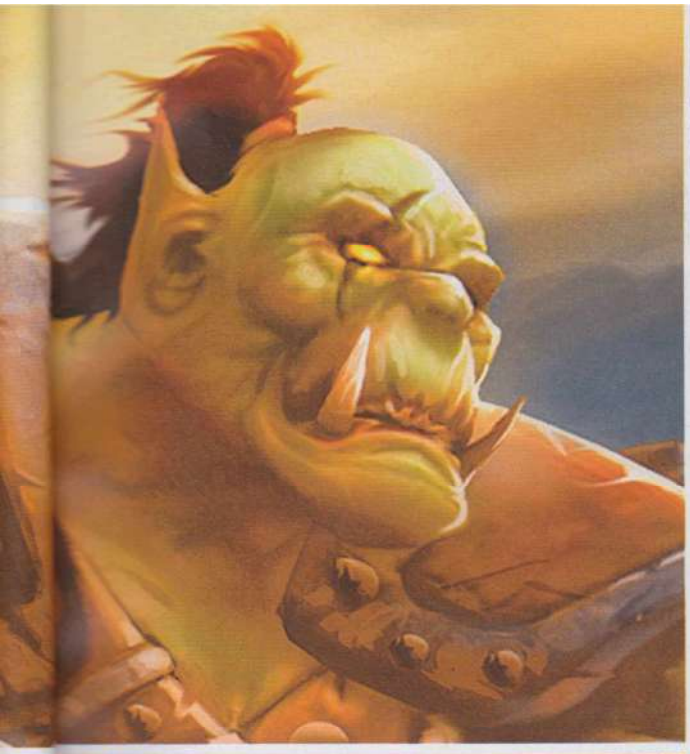
2004

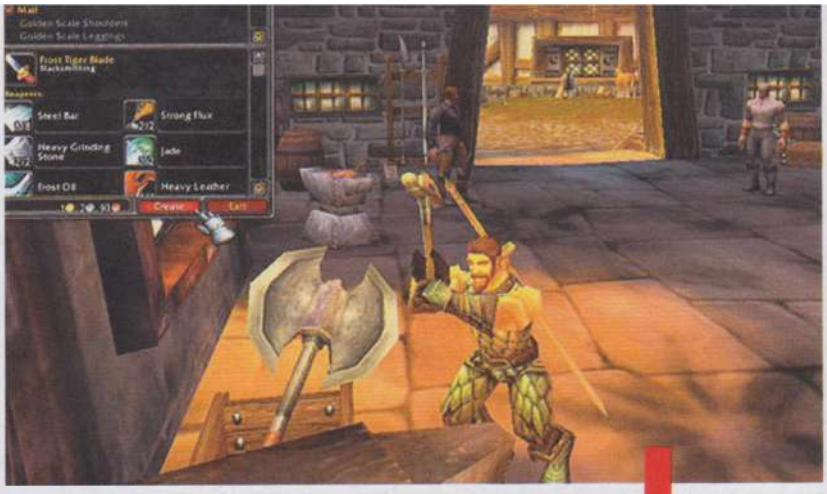
Blizzard otwiera biura w Europie i Korei. Nihilistic rezygnuje z produkcji StarCraft: Ghost, które przechodzi w ręce Swingin' Ape Studios.

2004

World of Warcraft jest już dostępny w USA, Australii i Nowej Zelandii. Do firmy dołącza Alex Mayberry, późniejszy producent trzeciego Diablo i dodatków do WoW-a.







Część ilustracji w tekście pochodzi z 2002 roku, z pierwszego presspacka, na jakim udało mi się położyć dłonie.

Samotny nieumarły mag z maczugą u pasa w wejściu do Scholomance. Jak widać, nie tylko ja byłem wtedy kompletnie nieogarnięty...

Stary model ludzkiej kobiety kontra smokolak gdzieś wśród dawnych Swamps of Sorrows. A może to jednak Dustwallow Marsh?

się wcale z domu aukcyjnego, skupując za to skrzętnie zielone graty po rozsianych po świecie kupcach. A to zbierało łowcą przeznaczony dla healerów „spirit", bo przecież łowca też leczy – swoje zwierzątko. Jeden z najlepszych magów, jakich znam, aż do 40 poziomu nie odkrył z kolei... talentów. A raczej: wiedział, że są, ale nie czuł potrzeby dokonywania stawianych w nich wyborów. Pozbawił się tym samym masy użytecznych umiejętności, a pytany, jak radził sobie, gdy kończyła mu się mana na fireballe, odpowiedział: „różdżkowałem".

Ignorancja nie przeszkadzała nam jednak wcale cieszyć się grą. Byliśmy jak dzieci bawiące się w bohaterów i przez zabawę uczące się życia, bo faktycznie WoW jak żadna gra przed nim dawał wrażenie ogromu świata i bezmiaru możliwości. Nie zapomnę nigdy chwili, kiedy na poziomie bodaj 21 z ówczesnych 60 przekroczyłem przełęcz między Loch Modan i Wetlands. Przede mną otworzyła się ogromna kraina, pełna – wtedy już wiedziałem – nowych atrakcji. Stałem na szczycie i czułem się panem tego świata. Dziecięcy zachwyt wspierało także to, że World of Warcraft, o czym dziś zdaje się pamiętać niewielu, był naprawdę piękny i cudownie brzmiał. Moje pierwsze wspomnienia z gry to Dun Morogh skąpane zawsze – z uwagi na to, że graliśmy na serwerach w USA, a więc w ich cyklu dobowym – w miękkiej księżycowej poświacie. Wprost nie do wiary było, że tak wyglądać i brzmieć mogą gry tylko online.

Nic dziwnego zatem, że na europejską premierę czekała – z potwierdzeniem zamówienia przedpremierowego – dobra połowa redakcji. Zamówiliśmy gry wcześniej, widząc, co się działo wcześniej po premierze amerykańskiej. Sam Blizzard po latach przyznał, że znając już opinie graczy po becie, liczył optymistycznie na podwojenie populacji najpopularniejszego wówczas EverQuesta, tj. na milion graczy. Ostatecznie jeszcze w podstawce dobili do ośmiu milionów, jednak ten najazd graczy na WoW-a wiązał się z potwornymi problemami technicznymi, które – dopóki nie wzmocniono bazy serwerowej – sprawiały, że WoW był praktycznie niegrywalny. Po premierze europejskiej 11 lutego 2005 roku było lepiej – ale i tak logowanie w godzinach popołudniowych wiązało się z godzinnymi kolejkami.

Nie było też wcale idealnie w środku. Grę trapiły loot-lagi (łupienie potrafiło trwać aż kilkanaście sekund), wizyty w miastach zaś, zwłaszcza tych dwóch, w których były domy aukcyjne (wtedy tylko Ironforge i Orgrimmar), ze względu na tłok wiązały się z kilkunasto-, a nawet kilkudziesięciosekundowym zamrożeniem ekranu. Świat WoW-a był przy tym cudownie otwarty i nie przeszkadzał ekranami ładowania, ale część krain pozostawała w praktyce terra incognita. Taka Azshara choćby, leżąca o rzut kamieniem z murów orczej stolicy, była w zasadzie pozbawiona treści. Było tak, jakby twórcy zbudowali ją i zaludnili, ale zabrakło im czasu, by powiązać te elementy systemem questów. Inna rzecz, że właśnie tam, na plaży, najlepiej farmiło się użyteczną w rajdowaniu reputację

2005

WoW szturmuje sklepy w Europie, Chinach i Korei Południowej. Do końca roku w Azeroth co miesiąc loguje się ponad 4 miliony graczy. Odbywa się pierwszy BlizzCon, na którym można ograć Starcraft: Ghost. Zapowiedź The Burning Crusade.

2006

Studio ogłasza, że Warcraft doczeka się filmu z żywymi aktorami. Obraz ukazuje się ostatecznie na niemal dekadę później („Warcraft: Początek" w reżyserii Duncana Jonesa). WoW ma już 5 milionów mieszkańców.

Obrazki ze schyłku bety ukazują finalną oprawę oryginalnej wersji gry. Dzięki kreskówkowej stylistyce starzała się znacznie wolniej od konkurencji.

WoW w liczbach

World of Warcraft przez dekadę z okładem dominował w segmencie abonamentowych MMORPG i pozostaje w nim liderem do dziś. Swój szczyt popularności przeżył latem 2010 roku, dysponując bazą ponad 12 milionów aktywnych użytkowników, generując przy tym ponad miliard dolarów przychodu rocznie. Miał też 10 milionów po premierze Warlords of Draenor, jednak stracił połowę graczy w ledwie pół roku. Od tego czasu Blizzard nie ujawnia danych liczbowych, ale po premierze Legionu pochwalił się, że liczba jednoczesnych użytkowników sięgnęła czasów Cataclysmu, a więc być może nawet 11 milionów graczy. Ilu z nich naprawdę płaci – bo przecież abonament da się też nabyć za złoto w grze – nie wiadomo.

u Hydraxian Waterlords, a przy okazji zbierało rzadkie złote perły.

To już jednak był kolejny etap zachwytu WoW-em – moment, w którym do RPG faktycznie dochodziło MMO. Zaczęło się od zachłyśnięcia „instancjami" – scenariuszami wymagającymi pięcioosobowej grupy, rekompensującymi dużo, dużo wyższy poziom trudności znacznie, znacznie lepszym łupem. Mój pierwszy raz odbył się – jak zapewne dla większości graczy Przymierza – w The Deadmines. Trafiłem tam w sumie z przypadku: późnym już wieczorem skończyłem jakieś questy w Westfall i już miałem się wylogować i iść spać, gdy jakaś kompletnie nieznana mi osoba „wyszeptała" prośbę, czy nie pomógłbym jej w Deadmines. Zgodziłem się, zastrzegając jednak, że nie wiem nawet, jak się tam dostać. Jakieś półtorej, może dwie godziny później ostatni boss padł, ja zaś nie mogłem z emocji zasnąć, przekonany ostatecznie, że WoW to moja gra życia. Następnego dnia w redakcji graliśmy już tylko „insty".

Później, już po stronie Hordy, przyszły rajdy – te ogromne, dla 40 osób. Nie myślałem o nich nigdy jakoś serio – zdawały mi się zbyt hardkorowe – i bawiłem się, zbierając dla swojego wojownika tanka nieistniejący już ośmioczęściowy Battlegear of Valor, czyli tzw. tier 0. Moja postać wciąż nosiła potworny patchwork niedopasowanych elementów stroju, gdy któregoś wieczoru przy banku w Orgrimmarze spotkałem wojownika z topowej gildii na serwerze odzianego od stóp do głów w pierwszy tier rajdowy – wciąż genialny Battlegear of Might. Nie było przymierzalni, ale wyobraziłem sobie siebie w tym pancerzu i poczułem, że też chcę. Na szczęście znałem ludzi, którzy mogli wciągnąć mnie w rajdowanie, i miałem już na tyle dobrą opinię – a w czasach zamkniętych społeczności serwerowych była nieprawdopodobnie ważna – że zechcieli to zrobić.

To było jak zaproszenie do elity – otworzył się przede mną zupełnie nowy świat. Nie przeszkadzała mi nawet konieczność przygotowywania się do rajdów – farmienia reputacji, pancerza z „odporności na ogień" czy gromadzenia zużywanych w trakcie eliksirów (przynajmniej 40 na wieczór). Postawiłem sobie za punkt honoru bycie tankiem w podstawowym składzie i dopiąłem swego (było łatwiej o tyle, że rajdy wymagały ich nawet pięciu). Nigdy też nie zapomnę poczucia mocy po zdobyciu pierwszego „epika". Od łupów i wyglądu jednak szybko ważniejsze stały się internetowe przyjaźnie z ludźmi z całej Europy, których część – wierzcie lub nie – trwa do dziś. Znam nawet parę udanych WoW-owych małżeństw.

Część z tej pierwotnej magii WoW-a znikła wraz z pierwszym dodatkiem do gry – z The Burning Crusade. Pamiętam szok na widok nagrody z questa, która była porównywalna z moimi rajdowymi epikami. Nagle okazało się, że osiągnięcia są chwilowe także w MMORPG i tak naprawdę liczy się doświadczanie chwili. Ponadto Blizzard coraz leniwiej tworzył nowe treści, a gdy serwery opustoszały, bo znudzeni gracze poszli szukać emocji gdzie indziej – połączył je w bloki, przez co znikły te dawne społeczności i konieczność dbania o reputację. Automatyzacja zadań – choćby grupowania się – z kolei sprawiła, że ludzie zaczęli się nawzajem traktować jak boty. Moje rajdowanie, a tym samym gra ostatecznie skończyły się w Pandarii i do niedawna miałem wrażenie, że ten statek odpłynął już bezpowrotnie. Percepcję zmieniła premiera najnowszego dodatku – Legionu – jednak czy coś z tego wyjdzie, czas pokaże.

Niemniej nie mam wątpliwości, że to właśnie World of Warcraft jest najważniejszą grą w moim życiu – że z gier to on zmienił je najbardziej. Po rajdach w nim nigdy już na serio nie wróciłem do offline – tylko w MMO czuję, że każde pięć minut gry ma sens i jest gdzieś zachowane. Pewnie, że miał szczęście, bo wstrzelił się w idealny czas w moim życiu, gdy już miałem pieniądze, a jeszcze miałem czas – i gdyby jego premiera odbyła się dziś, nie zrobiłby na mnie takiego wrażenia. Niemniej za to wszystkie dni i tygodnie spędzone w pogoni za pikselami Blizzardowi z serca dziękuję. □

WoW okazał się najważniejszą grą mojego życia i z gier właśnie on wpłynął na nie najbardziej.

BLIZZARD

2007

Premiera World of Warcraft: The Burning Crusade i kolejny rekord sprzedaży (2,4 miliony egzemplarzy w ciągu pierwszych 24 godzin!). Zapowiedź StarCrafta II.

2007

Odbywa się drugi BlizzCon. W WoW-a gra 8,5 miliona graczy, którzy wyczekują zapowiedzianego podczas imprezy dodatku (Wrath of the Lich King).

Goblin Gazlowe w ramach wdzięczności za pomoc w naprawie zeppelina pozwalał graczom fruwać nad Khaz Modan.

Warcraft Adventures
Lord of the Clans

O wskrzeszeniu przygodówki w uniwersum Warcrafta fani marzyli od lat. Blizzard jednak anulował ją nie bez powodu. ■ *Aleksander „Cross" Borszowski*

Premiera: anulowana (1998)
Gatunek: przygodowa
Platforma: PC
Jak zagrać: niedokończony kod krąży po sieci

Thrall, mądry szaman nazywany przez fanów orczym Jezusem, dorysowuje ołówkiem wąsy podobiznom ludzkich bohaterów na tablicy ogłoszeń. Zul'jin, dumny przywódca trolli, prowadzi z manierą natrętnego akwizytora podupadły lombard. Deathwing, okrutny smok odpowiedzialny za być może największy kataklizm w historii Azeroth, spędza całe dnie w towarzystwie inkrustowanej czaszkami gigantycznej sziszy. Kłócące się ze sobą głowy ogra, romanse z brodatymi krasnoludkami, latające świnie – czego tu nie ma! Połączenie przygodówki fantasy z delikatnie sczerniałą komedią może być dla niektórych fanów Blizzarda zaskakującym pomysłem na łącznik między drugą a trzecią częścią Warcrafta – zaskakującym być może nawet swoim istnieniem, zważywszy na fakt, że gra została przed premierą Reign of Chaos anulowana. Na szczęście parę tygodni temu w niemal kompletnej formie (zaledwie parę dialogów czy przerywników jest niedokończonych) wyciekła do sieci, dzięki czemu miałem okazję przyjrzeć się jej bliżej.

Smok Deathwing czas wolny spędza jak Smaug z Hobbita – z tym wyjątkiem, że ma słabość do sziszy. Nieco inaczej niż w World of Warcraft.

Historia Warcraft Adventures okazuje się dla uniwersum dość kluczowa i momentami wydaje się, że Blizzard tworzył wątek orków w „trójce" z założeniem, że gracze poznali Thralla i jego relację z Gromem Hellscreamem właśnie tu. Z drugiej strony jest tu tyle humorystycznych dziwactw pokroju Alexstraszy chwalącej Thralla za brutalne zabójstwo kogoś, kto przed chwilą poczuł wybuchowe następstwa zabaw z sziszą, że trudno to wszystko wpasować w zamierzoną przez twórców „epickość" Azeroth. W każdym razie historia pokazuje, jak młody Thrall ucieka z niewoli bezlitosnego porucznika Aedelasa Blackmoore'a, by zdobyć zaufanie rozrzuconej po pustkowiach Hordy i poprowadzić ją zjednoczoną na twierdzę swojego dawnego ciemiężcy. Oczywiście w zgodzie z konwencjami przygodówki z połowy lat 90., czyli poprzez rozwiązywanie masy prostych zagadek i zgadzanie się na rolę chłopca na posyłki orczej starszyzny.

Rozgrywka nie irytuje – jest po prostu poprawna, co zważywszy na zatrudnienie do pomocy przy łamigłówkach genialnego Steve'a Meretzky'ego, autora kultowej tekstówki A Mind Forever Voyaging, jest poniżej oczekiwań (choć autor ponoć spędził masę czasu, wygładzając sekwencje stworzone już przez Blizzarda). Użyj przedmiotu tu, użyj przedmiotu tam. Jestem w stanie uwierzyć, że projektowi ucięto łeb właśnie ze względu na podany oficjalnie powód „niedomagającej rozgrywki". Animacja, dzieło ponoć nieszczególnie kontaktowych (a przez to winnych opóźnieniom, które przypieczętowały los gry) Rosjan ze studia Animation Magic, nie odrzuca tak jak ich cieszące się jutubową niesławą adaptacje The Legend of Zelda w stylu „Faces of Evil", ale to w najlepszym razie rzemieślnicza robota, która nikogo nie powinna zachwycić. Lepiej jest za to w kwestii głosów, za co odpowiadają choćby Peter „Optimus Prime" Cullen i grający Thralla Clancy Brown, którego zresztą w niedawnej adaptacji filmowej Warcrafta widzieliśmy jako... okrutnego orczego przywódcę, Blackhanda.

Oglądanie z bliska jednostek i konstrukcji znanych dotąd tylko jako rozpikselowane kwadraty z pewnością byłoby fascynujące w latach 90., ale dziś Lord of the Clans to jedynie ciekawostka dla największych fanów serii, którzy chcieliby zobaczyć na własne oczy, jak syn Durotana mści się za jego śmierć. A że nie jest to ani scenariusz dokończony, ani pobłogosławiony przez Blizzarda w stu procentach, trzeba samemu naprostowywać sobie wszystkie wydarzenia. Nawet jeśli są tak urocze jak widok przyszłego wodza orków koziołkującego w powietrzu podczas zjazdu ze śnieżnej góry. □

Kiedy trolle warczały w Warcraftach „pomścić Zul'jina", mało kto wiedział, że chodzi o szefa lombardu.

#BLADE RUNNER

Producent: Westwood Studios **Rok premiery:** 1997 **Gatunek:** przygodowa **Platforma:** PC
Jak zagrać: Tylko posiadając oryginał. Na systemach 32-bitowych wystarczy zainstalować grę z płyt. W przypadku 64-bitowych najlepiej wykonać instalację przy użyciu programu stworzonego przez serwis replaying.de, dostępnego pod adresem skroc.pl/bladerunner64.

Czy androidy śnią o point'n'clickach?

Łowcy androidów i replikanci powrócą w przyszłym roku w nowej odsłonie na ekrany kin, a to znakomity powód do tego, by przypomnieć fakt, iż na podstawie „Blade Runnera", jednego z najlepszych filmów science fiction, powstał Blade Runner, jedna z najlepszych przygodówek w historii. ■ *enki*

Lata mijają, premiery wchodzą do kin i schodzą z afiszy, a ja wciąż nie potrafię odpowiedzieć sobie na pytanie, czy Ridley Scott to filmowy geniusz, czy tylko zdolny rzemieślnik, któremu się kilkakrotnie poszczęściło. Dziś kręci on głównie filmy, o których trudno powiedzieć coś więcej niż to, że są dobre technicznie. „Łowca androidów" zaś, jego „najbardziej osobisty" film, dzieło wymieniane jako jedno z najważniejszych w historii kina SF, okazał się wszakże klapą finansową. Został zdjęty z kin niedługo po premierze, a trudy produkcji i niesnaski na planie oraz poza nim na wiele lat zraziły i Harrisona Forda, i samego reżysera do opowiadania o doświadczeniach przy jego produkcji, a także do siebie nawzajem.

Wizja retrofuturystycznego, dystopijnego Los Angeles z 2019 roku dojrzewała 10 lat do wydania wersji reżyserskiej (z której m.in. wyrugowano narzuconą przez producentów narrację z offu, dodano kluczową dla odbioru fabuły scenę snu Deckarda oraz zmieniono zakończenie), a potem jeszcze kolejnych 15, kiedy ukazał się zremasterowany „Final Cut". Wszystkie wersje do dziś ogląda się znakomicie, jeśli nie ze względu na fabułę, grę aktorską czy ładunek emocjonalny opowieści, to techniczne mistrzostwo sztuki filmowej połączone z masą świadomych i inteligentnych odniesień do klasyków kina noir. W kontekście gry na motywach filmu – o której, obiecuję, już za moment będzie mowa – domniemany geniusz Ridleya Scotta ma wymiar podrzędny (reżyser odmówił udziału w jej produkcji, bo zlecona ona została przez producentów Buda Yorkina i Jerry'ego Perenchio, z którymi lata wcześniej poróżnił się na planie). Aby wyjść z tarczą z walki o interaktywną adaptację tak dobrego, a do tego kultowego materiału źródłowego, nie wystarczyły doświadczenie, dobre chęci i motywacja w postaci tłustego czeku. Potrzebny był mały cud.

Cud się wydarzył. Blade Runner to, obok Chronicles of Riddick (a niech będzie, dołączę do tej gromadki jeszcze GoldenEye 007 i Star Wars: Racer), najlepsza chyba gra nawiązująca do filmu. To też najlepsza „filmowa" przygodówka, w jaką grałem. Jej bohaterem jest Ray McCoy, żółtodziób w policyjnym oddziale zajmującym się poszukiwaniem i eliminacją replikantów, czyli androidów stworzonych do niebezpiecznych zadań na pozaziemskich koloniach, mających prawny zakaz pobytu na Błękitnej Planecie. Akcja gry toczy się równocześnie, często w tych samych lokacjach co akcja filmu. Podczas gdy Deckard (kilkakrotnie wzmiankowany, ale niepojawiający się we własnej osobie) śledzi Roya Batty'ego i romansuje z Rachael, McCoy natrafia na innych replikantów – Zubena, Clovisa i... tych, których wylosuje na początku przygody gra.

Blade Runnera nie da się tak po prostu przejść, posługując się poradnikiem. Przy każdej kolejnej rozgrywce zmieniają się w nim warunki początkowe – ktoś inny jest androidem (może nim być nawet sam główny bohater!), ktoś inny człowiekiem. Choć fabuła wędruje w miarę liniowym torem od jednego kluczowego wydarzenia do następnego, jej końcówka może mieć aż dwanaście wariantów i zależą one zarówno od tego, kto był „skin jobem", a kto nie, jak, a także od decyzji podjętych przez gracza.

> Fabuła jest nietuzinkowa i udanie nawiązuje do motywów powieści oraz filmu.

To gra detektywistyczna, odchodząca od przygodówkowej klasyki w stylu „użyj jednej rzeczy na drugiej". Scenariusz rozpoczyna się od oględzin miejsca zbrodni, sklepu niejakiego Runcitera, sprzedawcy zwierząt. Te ostatnie – iście luksusowe dobro, na które po wojnie, która wyniszczyła świat, stać tylko najbogatszych – zostały w nim doszczętnie zmasakrowane. Przesłuchanie roztrzęsionego właściciela, odnalezienie świstka z restauracji, a także – niczym w filmie – uważne obejrzenie na zbliżeniach przy pomocy ESPER-a zdjęć z kamery prowadzi McCoya do kolejnych poszlak znajdowanych m.in. w znanych ze srebrnego ekranu lokacjach pokroju Chinatown, DNA Row czy siedziby Tyrell Corporation. W czasie, gdy bohater prowadzi śledztwo, inne postacie wykonują swoje zadania. Spotykana tu i tam doświadczona detektyw Crystal Steele, której przerysowany luz i chłodny profesjonalizm ociera się o kicz, ale, o dziwo, pasuje jak ulał (gra ją znana z późniejszego o siedem lat „Doktora House'a" Lisa Edelstein), rów- ▸▸

Blade Runner na ZX Spectrum

Niewielu wie, że opisywana tu przygodówka tak naprawdę była drugą grą o tytule Blade Runner. Pierwszą wydano w 1985 roku jako, uwaga, „grywalną interpretację ścieżki dźwiękowej filmu". Nie mogąc zapewnić sobie praw do obrazu, twórcy gry, Andy Stodart i Ian Foster, napisali (kiepsko przyjętą, swoją drogą) strzelankę. Jej bohater, korzystając z mapy miasta, poluje na ośmiokąty symbolizujące replidroidy(!), a zlokalizowawszy delikwenta, rzuca się za nim w pościg pieszo, przy czym musi uważać, by na ruchliwych ulicach nie skrzywdzić przechodniów.

Blade Runner do dziś stanowi wzór połączenia motywów filmowych na licencji oraz znakomitego pomysłu na rozgrywkę.

Graficy Westwood Studios pieczołowicie i od zera odtworzyli wygląd i klimat Los Angeles z filmu.

Aby stworzyć interaktywną adaptację tak dobrego, a do tego kultowego materiału źródłowego, potrzebny był mały cud.

Doświadczona łowczyni androidów Rachel Steele służy radą i pomaga żółtodziobowi McCoyowi w śledztwie. Jeżeli okaże się, że jest on replikantem lub współpracuje z nimi, to właśnie ona będzie na niego polować.

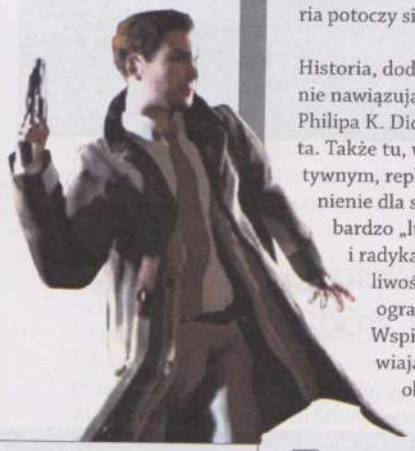
Esper to urządzenie pozwalające na wydobywanie drobnych szczegółów ze zdjęć. W grze poszlaki znajdowane dzięki niemu są jednymi z najważniejszych dla przebiegu śledztwa.

#BLADE RUNNER

nież rozgryza własną sprawę związaną z replikantami. Znalezione przez siebie poszlaki, podobnie jak McCoy (chyba że ten, podejrzewając przełożonego, zaopatrzy się w modyfikację swojego elektronicznego notatnika) w różnych momentach wgrywa do ogólnodostępnej dla detektywów bazy informacji.

Jak przystało na łowcę androidów, bohater ma do dyspozycji również przenośną maszynę do testów Voighta-Kampffa – jedyne urządzenie pozwalające (po pomyślnym rozegraniu minigry) mieć względną pewność co do tego, czy poddany badaniu osobnik jest człowiekiem. W ostateczności da radę także skorzystać ze służbowego pistoletu, którego użycie najczęściej wymaga zarówno rzadko wymaganych w przygodówkach refleksu i precyzji, jak i rozsądku. Jeśli dokonamy „eliminacji" człowieka (i nie będziemy mogli się z tego fabularnie wyłgać), nasza kariera będzie skończona. Z drugiej strony istnieje w grze moment, w którym, używając broni, możemy uratować świadka przed wybuchem – lub wybiec z pomieszczenia. W obu przypadkach historia potoczy się dalej.

Domyślnie dobór kwestii podczas rozmów i przesłuchiwań dobierany jest automatycznie w zależności od ustawienia „nastawienia" McCoya.



Historia, dodajmy, nietuzinkowa i udanie nawiązująca do motywów powieści Philipa K. Dicka oraz filmu Ridleya Scotta. Także tu, w Blade Runnerze interaktywnym, replikanci mają jasne uzasadnienie dla swych brutalnych czynów – bardzo „ludzkie" w swej desperacji i radykalizmie poszukiwanie możliwości przedłużenia sztucznie ograniczonych czasowo żyć. Wspiera ich w tym zresztą pojawiający się w tle wydarzeń ruch obywatelski, który do filozofii natury człowieczeństwa wyłuszczanej przez Clovisa włącza kwestie polityczne.

To również całkiem niezła opowieść kryminalna obudowana wokół wątku romansowego/ojcowskiego (znów, w zależności od wyborów gry i gracza) pomiędzy McCoyem i Dektorą/Lucy – postaciami, co do których, zwłaszcza w finale, niełatwo pozostać obojętnym. W połączeniu ze świetnie zagranymi dialogami (co ciekawe, nie ma możliwości włączenia napisów – wygląda na to, że musiałem mieć nieźle opanowany angielski w dzieciństwie, skoro produkcja Westwood tak dobrze zapadła mi w pamięć) łączy się to wszystko w wielowarstwowe, kunsztownie skonstruowane dzieło. Pod wieloma względami rewolucyjne, pod niektórymi wciąż unikatowe w skali branży.

Postawienie na scenariusz rozgrywający się równolegle do wydarzeń z filmu, a nie opowiadający tę samą historię poprzez piksele, dziś wydaje się decyzją logiczną i oczywistą. W połowie lat 90. podyktowały ją nie względy artystyczne, tylko prawne. Produkcja filmowego „Łowcy androidów" zakończyła się takim bałaganem w kontekście rozdziału praw do własności intelektualnej pomiędzy wieloma podmiotami, że nie sposób było zdobyć wszystkie zezwolenia i materiały wykorzystane podczas kręcenia filmu bez poświęcania na to masy czasu i pieniędzy. Wobec powyższego Westwood nie miał prawa ani do używania nagranych fragmentów, ani do ścieżki dźwiękowej, ani do wizerunku Deckarda!

W przypadku ostatniego faktu sprawę rozwiązało napisanie zupełnie nowego skryptu i stworzenie nowej, pasującej do oryginału gromadki postaci (za co chwała m.in. reżyserowi gry, Louisowi Castle'owi). Jeżeli chodzi o odwzorowanie klimatu Scottowskiego Los Angeles, trzeba było wykonać pracę od podstaw podobną do tej, którą zrealizowali scenografowie filmu. Uzyskane przez developerów szkice koncepcyjne do obrazu autorstwa Syda Meada posłużyły do stworzenia mroczniejszych, „ubrudzonych" trójwymiarowych wersji lokacji. Gra co prawda nie obsługuje silnika 3D takiego, jakim znamy je dzisiaj (postacie animowano za pomocą motion capture, zbudowane były niemniej z voxeli), ale głębia i wymodelowane detale miejscówek pozwoliły na efektowne, dynamiczne najazdy kamery przy przechodzeniu z niektórych plansz do następnych. Każda zaś żyła swoim życiem – padającym deszczem, migającymi neonami, animowanymi bilbordami (tła były de facto zapętlonymi filmami, których wielkość wymusiła wydanie gry na aż czterech płytach CD). Przy pomocy ruchomych punktowych świateł w zamglonej atmosferze udanie imitowały filmową stylistykę noir, która nawet dziś – mimo ograniczenia rozdzielczości do 640 x 480 – znakomicie buduje spójną, ciężką atmosferę. Do fantastycznego efektu końcowego swoje dwie cegiełki dorzucił Frank Klepacki. Kompozytor muzyki do m.in. Command & Conquer i C&C: Red Alert nie miał dostępu do elektronicznych partytur Vangelisa, więc we własnych utworach (w grze pojawiają się sporadycznie, częściej towarzyszy nam uliczny gwar lub odgłos padającego deszczu) odtworzył ich brzmienie ze słuchu.

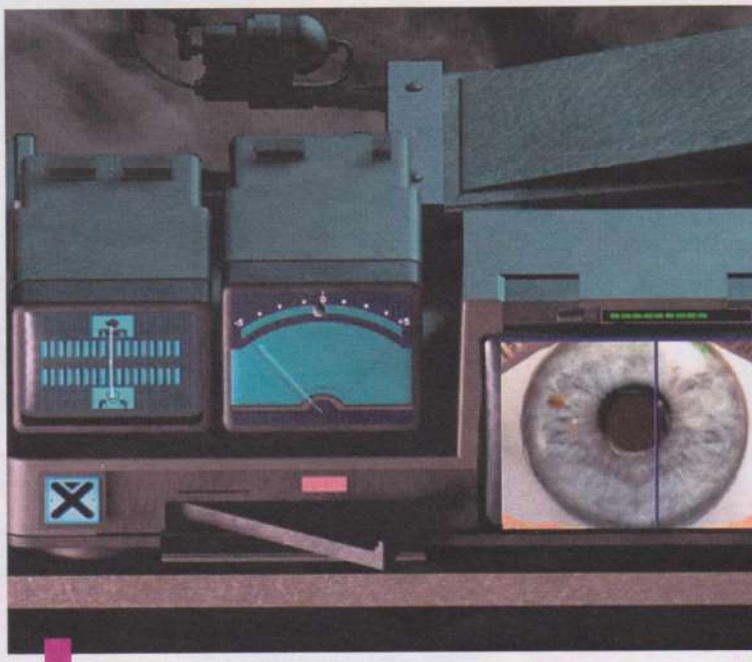
W obliczu nadchodzącego sequela filmu interaktywny Blade Runner aż prosi się o remaster. Wystarczyłoby tak

> Wystarczyłoby tak naprawdę tylko uwspółcześnić grafikę, by gra znakomicie poradziła sobie i dziś.

Łowcy, owce i San Francisco

„Blade Runner" Ridleya Scotta oparty jest na motywach powieści „Do Androids Dream of Electric Sheep" Philipa K. Dicka z 1968 roku. Fabularnie oba dzieła znacznie różnią się między sobą (by wymienić chociażby androida udającego sowieckiego policjanta czy fakt, iż w książce akcja dzieje się w San Francisco w 1992, a w późniejszych wydaniach 2021 roku).

Mroźne wnętrze Chew's Eyeworld to tylko jedna z wielu lokacji, które nawiązują do filmu.



Point'n'what?

Choć Blade Runner był dla Westwood ostatnią podróżą do krainy przygodówek, studio wydawało wcześniej point'n'clicki. Mowa o serii Kyrandia, której trzy części (a raczej „tomy") wydane zostały w latach 1992-1994 na Amigę i pecety.

W kilku momentach można, a nawet trzeba wyciągnąć broń i wykazać się refleksem. Poćwiczyć go można na strzelnicy w budynku policji.

Zestaw do wykonywania testów Voighta-Kampfa to druga obok Esper „bladerunnerowa" maszyna pojawiająca się w grze.

naprawdę tylko uwspółcześnić grafikę, pozostawiając resztę elementów nietkniętymi, by gra znakomicie poradziła sobie i dziś. Niestety oryginalne dane użyte przy produkcji zagubiono podczas przenosin Westwood Studios z Las Vegas do Los Angeles. Sama firma została niedługo później zamknięta przez Electronic Arts, nawet nie rozpoczęwszy produkcji sequela, której koszty oszacowano na zbyt wysokie. Bardzo podobny los spotkał, swoją drogą, projekt stworzenia gry na licencji „Łowcy androidów", z którym właściciele marki zgłosili się w 2009 roku do Gearboksa. Randy Pitchford i spółka, po wyliczeniu, że stworzenie gry – wraz z opłatami za licencje – wyniosłoby studio 35 milionów dolarów, szybko zrezygnowali z oferty.

Wygląda na to, że jedyną szansą na ponowne spotkanie z futurystyczną dystopią à la „Łowca androidów" będzie reżyserowana przez Dennisa Villeneuve'a („Sicario", „Arrival") filmowa kontynuacja, która właśnie jest na etapie zdjęć. Sequel ma wejść do kin w październiku 2017 roku i nie otrzymał jeszcze nawet oficjalnego tytułu, ale rzut oka na obsadę i nazwiska filmowców zapowiada wybuchową mieszankę młodego talentu i wieloletniego doświadczenia. Ridley Scott zasiadł na fotelu producenta i jest współtwórcą scenariusza (co wcale nie znaczy, że ten będzie dobry – w całej swojej karierze 79-letni Scott oficjalnie napisał tylko jedną krótkometrażówkę... w 1965 roku). Za kamerą stanął nestor wśród operatorów, Roger Deakins, muzykę komponuje Jóhann Jóhannsson, a w rolach głównych zobaczymy m.in. Ryana Goslinga, Jareda Leto i Robin Wright. Na liście płac znalazł się również Harrison Ford, ale jego Deckard najprawdopodobniej pojawi się na ekranie tylko na chwilę.

I kto wie, być może z tej okazji jakieś studio po kryjomu gdzieś już pracuje nad nową grą. Jeżeli tak jest, błagam tylko o jedno – niech nie będzie to Telltale Games. Dzieło pokroju Blade Runnera Westwood Studios zasługuje na więcej niż wrzucenie w tryby maszynki do mielenia licencji. Niezależnie jednak od planów właścicieli marki życzę nam wszystkim, by oryginalnych kopii zachowało się jak najwięcej jak najdłużej – wielką szkodą byłoby stracić tak ważny kawał historii gier. □

#DUKE NUKEM 3D

Producent: 3D Realms
Premiera: 1996
Gatunek: FPS
Platformy: PC, PlayStation, PlayStation 3, PlayStation Vita, Mega Drive/Genesis, Sega Saturn, Xbox 360, Nintendo 64, Android, iOS, Mac OS
Jak zagrać: kupić reedycję Duke Nukem 3D: 20th Anniversary World Tour

Jeżeli widzisz, że ktoś ma wszystkie bronie i niemal komplet amunicji do nich, możesz być pewien: wpisał DNSTUFF, czyli kod na wszystko.

Piękny dwudziestoletni

New Game. LA Meltdown. Let's Rock. Entering Hollywood Holocaust. Te napisy widziałem w latach 90. tyle razy, że pierwszy poziom Duke Nukema pewnie i dziś mógłbym ukończyć z zamkniętymi oczami, wybudzony w środku nocy. I dalej się przy tym dobrze bawię, choć nie jestem do końca pewien dlaczego. ■ *MQc*

Trudno stwierdzić, czy kieruje mną sentyment, czy to wciąż jest grywalny tytuł. Racjonalnie do tematu podchodząc, powinienem przyznać, że Duke dziś jest prześny, bardzo daleki od błyskotliwości, a naprawdę dobrze wspominam tylko pierwszych kilka etapów, w których 3D Realms pokazało wszystko, co miało najlepszego. Z drugiej strony coś w tej grze musi być, bo i dziś wcale nie czuję zażenowania czy wstydu podczas grania. Nie mogę jednak obiecać, że jeśli ktoś rozpocznie swoją przygodę teraz, odnajdzie w niej tę samą radość co wczesnonastoletni ja przed dwudziestu laty.

Pomimo całej popularności i aury „kultowości" Duke miał monstrualnego pecha. DN3D pojawił się dosłownie parę tygodni przed wydaniem Quake'a, wraz z którym gry i gracze zmienili się raz na zawsze. Gracze: bo zaczęli bardziej doceniać autentyczniejszą, mniej umowną fizykę i większe nastawienie na umiejętności. Gry: bo zeszły z „interaktywnej" ścieżki, na którą już nigdy tak do końca nie powróciły (choć nieraz próbowały). Na kolejną możliwość popatrzenia na odbicie swojej postaci w lustrze musieliśmy czekać bardzo długo. A na czerpanie radości z klikania spacji gdzie popadnie czekamy do dzisiaj. Bo to właśnie te dwa elementy najlepiej pokazują, co było naprawdę dobre w całej grze.

W przeciwieństwie do gier id Software twórcy Duke'a koncentrowali się przede wszystkim na przygodzie dla jednego gracza, niemal całkowicie olewając multiplayer. Przy czym fabularnie wtedy jeszcze w branży rządził bon mot Johna Carmacka o tym, że historie w grach są równie potrzebne jak w filmach porno. (Genialny programista nie mógł się bardziej pomylić, ale na odważniejsze przedstawianie historii w FPS-ach musieliśmy poczekać do pierwszego Half-Life'a). 3D Realms wzięło sobie to do serca, więc głównym powodem, dla którego Duke wyrusza do boju, jest nie tyle inwazja kosmitów, co to, że przybysze z kosmosu ukradli nam nasze panienki! A nikt nam nie będzie kradł panienek!

W 1996 roku feminizm w branży growej dopiero raczkował, więc ani nikt się na głupią fabułę nie obrażał, ani też nie zwracał na nią uwagi. W Duke'a grało się z innych powodów: bo fajnie się strzelało do potworów (najlepiej wcześniej dopowiadając sobie własną fabułę) i... no właśnie, stukało spację. Klawisz ten służy do szeroko pojętej interakcji. Z jego pomocą otwiera się drzwi, wsadza karty magnetyczne (odnalezione oczywiście z drugiej strony przypominającego labirynt poziomu), ale także odkrywa sekrety czy po prostu cieszy się z pozostawionych przez twórców zabawek.

To właśnie interakcje były tym, co mnie w Duke'u zawsze najbardziej cieszyło. Przykład: wchodzisz do toalety. Widzisz lustro – po wciśnięciu spacji usłyszysz, jak bohater zachwyca się swoim wyglądem. Możesz w nie strzelić – zostanie ślad po kuli. Jeśli potraktujesz je ładunkiem wybuchowym – zniszczysz je całkiem. Dalej: idziesz do klozetu. Naciskasz spację i ku swojemu zdumieniu (no, przynajmniej za pierwszym razem) odkrywasz, że twórcy przygotowali specjalną scenkę z opuszczeniem broni, odgłosem strumienia i błogim westchnieniem po zakończonej czynności fizjologicznej. Jeśli jednak chcesz się pobawić w wandala i np. kopniesz(*) muszlę – zniszczysz ją, a woda z rur stworzy małą fontannę. Gdy zaś podejdziesz do tej fontanny i naciśniesz spację – Duke zacznie pić, regenerując powoli swoje zdrowie. To są małe rzeczy – ale jest ich tak wiele, że zabawne było samo ich odkrywanie. Tym bardziej że w epoce przedinternetowej (w czasach, gdy poradniki były dostępne z dużym opóźnieniem i tylko w prasie drukowanej) trzeba było wciskać spację przy każdej podejrzanie wyglądającej ścianie, bo było możliwe, że jest to tak naprawdę sekretne przejście do ukrytego pomieszczenia.

Samo strzelanie do przeciwników też było o wiele bardziej złożone niż np. ▸▸

DUKE NUKEM 3D

Trup w grze ściele się gęsto, ale jest uczciwie: nigdzie nie natrafisz na sytuację, w której wrogowie by się spawnowali w nieskończoność.

Uwaga, jeśli nie chcesz spoilera, nie patrz na ten obrazek. Tak wygląda finałowy boss, któremu Duke zaraz wykopie oko wprost do bramki.

Duke nie tylko może się przejrzeć w lustrze, ale też sam siebie zamrozić za pomocą broni, której wystrzeliwane lodowe kryształy rykoszetują od ścian.

Jeszcze raz

Już po wysłaniu tego numeru do drukarni Duke po raz kolejny wrócił do sklepów, tym razem wzbogacony o nowy, piąty epizod, stworzony przez twórców oryginalnych poziomów. Niestety nie miałem jeszcze okazji zagrać, ale na gameplayach wygląda tak, jakby udało się nie wylać dziecka z kąpielą. Pytanie, czy to wystarczy, by przekonać nowych graczy.

w Quake'u. Silnik gry co prawda trochę oszukiwał, bo celowanie było co najwyżej umowne – rakiety czy pociski wyraźnie „skręcały" w stronę wrogów. Samo zróżnicowanie i pomysłowość broni to już jednak zupełnie inna jakość. Poza standardowymi pistoletami czy strzelbą do dyspozycji były choćby zamrażacz strzelający pociskami odbijającymi się od ścian (zamienionego w lodową figurę wroga należało stłuc kopniakiem, po czym zostawała po nim kałuża) czy zmniejszacz (tu niezbędne było zdeptanie). Nie trzeba dodawać, że

> Racjonalnie do tematu podchodząc, powinienem przyznać, że Duke dziś jest przaśny, bardzo daleki od błyskotliwości, a naprawdę dobrze wspominam tylko pierwszych kilka etapów.

wymysły takie jak ograniczenie możliwych do noszenia pukawek zupełnie nie wchodziły tu w grę.

Oprócz arsenału bohater miał do dyspozycji także szereg gadżetów. Część z nich bezapelacyjnie przydatna (sprzęt do nurkowania, buty pozwalające chodzić po rozlanym kwasie, plecak odrzutowy czy noktowizor), ale były też przedmioty bardziej kontrowersyjne. Po zażyciu sterydów bohater przez pewien czas był szybszy i mocniej kopał, co jednak było umiarkowanie przydatne. Szczytem był natomiast holo-duke, czyli możliwość stworzenia swojego hologramu. Po co? Pewnie coś nie zadziałało tak, jak planowano, bo pełnił on wyłącznie funkcję ozdobną – z jednym wyjątkiem żaden przeciwnik nie dawał się na niego nabrać. Tym niemniej i takie smaczki dobrze powspominać. Pamiętajmy, że DN3D został wydany w czasach, w których wypuszczona gra to była gra finalna. Ewentualne patche – jeśli nawet istniały – bardzo rzadko docierały do graczy. Z jednej strony tworzenie gier wtedy było łatwiejsze i tańsze (również przez prymitywizm oprawy), z drugiej: twórcy mieli świadomość, że po wypuszczeniu gry do produkcji niczego już nie poprawią.

Żałuję, że gry nie poszły śladem wytyczonym przez Duke'a. Quake był znakomitym shooterem, pierwszym, w którym używało się do celowania myszki(**), ale jego twórcy zupełnie nie dbali o jakąkolwiek interakcję z otoczeniem czy próby (nawet topornie głupawego) puszczania oka do gracza. DN3D był wyjątkowy i choć parę gier po nim starało się zrobić podobne rzeczy (bazujący na tym samym silniku Shadow Warrior czy znakomity, mimo że wypuszczony lata później Prey), nikomu nie udało się już osiągnąć zbliżonego sukcesu. Szkoda. □

Podsumowanie misji

W Duke'u nie do pojęcia byłoby coś, co do dziś zdarza się w grach – spawnowanie się wrogów w nieskończoność (czy raczej: aż gracz uruchomi skrypt). Każdy etap miał precyzyjną ich liczbę – a po jego ukończeniu można było zobaczyć statystyki – ilu było zabitych, ile odnalezionych sekretów itp.

(*) Duke był takim maczo, że potrafił kopać obiema nogami naraz. Zadając przy tym dwukrotne obrażenia. I oczywiście się nie przewracając.

(**) W tamtych czasach i systemie MSDOS w ogóle obsługa myszy nie była czymś oczywistym. A strzelaniny były raczej robione w taki sposób, żeby wertykalnie nie trzeba było się za bardzo rozglądać.

#AMERICAN MCGEE'S ALICE

Producent: Rogue Entertainment
Premiera: 2000
Gatunek: akcja
Platformy: PC, PS3, X360
Jak zagrać: edycje konsolowe są dostępne w oficjalnych sklepach; w przypadku wersji PC trzeba niestety polować na używki – w cyfrowej dystrybucji (Steam i Origin) dostępna jest jedynie kontynuacja z 2011 roku, Alice: Madness Returns
Gameplay: skroc.pl/2f2d4

Jakże piękny koszmar!

Nim rozmienił się na drobne, tworząc epizodyczne dziwactwa i gierki na smartfony, American McGee popełnił kilka wielkich rzeczy. A tę jego grę ukochałem szczególnie. Dała ku temu sporo powodów. ■ *Eugeniusz Siekiera*

Jeden z naczelnych level designerów serii Doom i Quake nigdy wcześniej i jak się niestety okazało, nigdy też później nie stworzył gry równie genialnej i nietuzinkowej. Wyprawa rezolutnego dziewczęcia do świata po drugiej stronie lustra okazała się w moim odczuciu absolutnie magiczna, a przy okazji tak daleka od znanych disneyowskich interpretacji, jak to tylko możliwe.

Jeśliby przyjąć, że oryginalna opowieść o Alicji w Krainie Czarów, autorstwa Lewisa Carrolla, była historią z pogranicza snu i jawy, tą należałoby określić mianem nocnego koszmaru. O jego jakości najlepiej świadczy fakt, że mimo upływu lat i setek gier „zaliczonych" w międzyczasie nadal pamiętam go doskonale. Alice ujęła mnie od pierwszych sekund, bo już na samym początku spotkałem swą ulubioną postać, Kota z Cheshire, który swoim zwyczajem począł sypać enigmatycznymi przemowami, pieczętując to wszystko czarująco upiornym uśmiechem. To właśnie od niego dowiedziałem się, że w Krainie Czarów źle się dzieje. Zastraszeni mieszkańcy pracowali bez ustanku, skuleni pod obcasem Królowej Kier, ta zaś trzymała wszystkich w szachu, korzystając z pomocy oddanej jej bezgranicznie straży karcianej. I tak oto kraina szaleństwa, słynąca z przypadkowości, swobody i spontaniczności, stała się domeną porządku i ładu, domem linii prostych, królestwem czerni i bieli. Trzeba było coś z tym zrobić, a skoro tę wersję przygód Alicji powołał do życia człowiek, który maczał palce w najlepszych shooterach lat 90., sprzątanie bajzlu w Krainie Dziwów nie mogło przybrać pokojowej formy. I tak, uzbrojony w kuchenny nóż, kij do krykieta, talię kart i kilka innych, równie użytecznych wynalazków, począłem przebijać się przez mroczny, surrealistyczny świat, zostawiając za sobą stosy mniej lub bardziej osobliwych trupów.

Modele dziś wyglądają kanciasto, a tekstury nie porażają przesadną szczegółowością. Ale klimatycznością gra nadal deklasuje większość dzisiejszych superprodukcji.

Alice było jednak przede wszystkim arcydziełem na gruncie level designu, więc obok walki równie istotna – jeśli nie ważniejsza – okazała się sama eksploracja, pokonywanie terenowych przeszkód oraz... własnych przyzwyczajeń, które wyniosłem z innych, bardziej „przyziemnych" gier action-adventure. Podłoga, która nagle stawała się sufitem, pomieszczenia zmieniające swe rozmiary i proporcje, chodniki zawieszone w próżni czy wręcz powstające na moich oczach... Niezwykła fantazja przy projektowaniu kolejnych lokacji pod wspólnym mianownikiem architektonicznego szaleństwa stała się dla mnie wizytówką gry. Dodatkowo szokowała niesamowita zmienność, przez co nigdy nie wiedziałem, co czeka za następnym zakrętem. Bez znaczenia, czy mowa o czarno-białym królestwie figur szachowych, Wiosce przeklętych, Fortecy drzwi, Dolinie łez czy ponurym zamczysku Czerwonej Królowej – praktycznie każda z tych miejscówek okazała się małym, odrębnym dziełem sztuki, każda bez wyjątku łamała standardy, bawiła się perspektywą, kpiła sobie z grawitacji.

Produkcje, które nie pozwalają się zaszufladkować, uparcie wymykają się powszechnemu schematyzmowi i na każdym kroku bombardują gracza czymś niespodziewanym, dobrze znoszą próbę czasu. O ile grafika straciła na ostrości, poszczególne obiekty i modele dziś nie robią już takiego wrażenia, o tyle całokształt nadal zaskakuje i działa na wyobraźnię. Czy dziś warto w nią zagrać? Jak najbardziej – choćby dla mistrzowsko zaprojektowanych lokacji, które kpią z naszych przyzwyczajeń i praw grawitacji, dla przytłaczającej muzyki Chrisa Vrenny (byłego członka Nine Inch Nails) i nade wszystko wyjątkowego, niepowtarzalnego klimatu. □

#THE SETTLERS & THE SETTLERS II: VENI, VIDI, VICI

Producent: Blue Byte **Data premiery:** 1993, 1996 **Gatunek:** RTS **Platforma:** PC **Jak zagrać:** kupić sześciopak The Settlers Complete 1-6 i pamiętać, by obie pierwsze części odpalać z wykorzystującej Dosboksa ikonki na Pulpicie **Gameplay:** skroc.pl/settlers1 & skroc.pl/settlers2

Jak budowałam państwo

Kiedy miałam 8 lat i pierwszego peceta – z Pentium 75 i Windowsem 95 – interesowały mnie dwa gatunki gier: przygodowe i „w budowanie". I jak te pierwsze przetrwały próbę czasu, tak ekonomiczne RTS-y niemal wyginęły. A szkoda, bo czasy, w których budowałam ścieżki w „jedynce" i „dwójce" zamiast siedzieć na trzepaku, rozpaliły we mnie miłość do grania. ■ *9kier*

Oryginalne Settlersy zadebiutowały w 1993 na Amidze, a rok później na PC i po raz pierwszy zobaczyłam je u starszego brata mojego kolegi. Godzinami wpatrywał się w maleńkie, pikselowe ludki, które przenosiły drewno, jedzenie i narzędzia z flagi do flagi. Godzinami wznosił kolejne budynki – farmy, koszary, młyny, huty żelaza – i prowadził wojny. Godzinami wreszcie słuchał tego samego towarzyszącego zabawie utworu, który zresztą został mi w głowie tak bardzo, że potrafiłam go zanucić dwadzieścia lat później. Wszystko to sprawiło, że choć do świadomego gracza było mi bardzo daleko – w wieku ośmiu lat grałam w to, co tylko wpadło mi w ręce – Settlersy były jednym z pierwszych tytułów, jakie znalazły się na moim blaszaku. A sentyment do serii został ze mną na lata.

Odpaliłam ostatnio „jedynkę" po dwóch dekadach i była tragiczna. Niepodpisane budynki, których funkcji należy się domyślać po trzech pikselach na krzyż tworzących siekierę czy sadzonkę. Maleńkie, niepodpisane ludziki, które różnią się głównie kolorami czapek. Jeziora rysowane od linijki. Niska czułość kursora. Ścieżki tworzone topornie po segmencie. Budynki wznoszone zawsze po milimetrze od dołu niezależnie od tego, jak obrócona względem „kamery" jest konstrukcja. Dokładnie takie same budowle u mnie i u wrogów. Najwyraźniej kulista Ziemia, dzięki której lewa i prawa granica królestwa mogą połączyć się, tworząc superkrólestwo. Żołnierze, których ranga nie ma większego znaczenia, bo niesłychanie często rekrut łoi rycerza z pióropuszem na hełmie. Konieczność jednoczesnego naciśnięcia dwóch przycisków myszy (serio, kto na to wpadł?!), by wysłać geologa na poszukiwania surowców w górach. Nieprzyjazny interfejs. Nieczytelna mapa świata. Niesamowicie powolne tempo. Misje, które różniły się głównie ukształtowaniem mapy i których sadyści z Blue Byte – ten w 2001 roku zostanie wykupiony przez Ubisoft – nie okrasili nawet szczątkową fabułą.

Pierwsze, początkowo innowacyjne Settlersy zestarzały się pod każdym względem, ale gdy powróciłam „do tych pagórków leśnych, do tych łąk zielonych", sentyment wziął górę nad rozsądkiem. Łodzie, które na wodnych trasach nie przenikają się, tylko omijają; widziany przez okienko hutnik mieszający coś w wielkim garze; urokliwa cutscenka z rycerzem wjeżdżającym do królestwa; geolog podskakujący z radości, gdy znajdzie pokłady żelaza czy granitu; ruszające się flagi, fale na jeziorze i delikatnie przeskakujące piksele na drzewach, które naprawdę dają poczucie wietrznego dnia.
A przede wszystkim informowanie gracza, że minęło już 30 minut od ostatniego zapisu gry! Znowu byłam 8-letnią Izą, której serduszko płonęło miłością po grób. Czyli do czasu, aż w ręce wpadła mi druga część – pod każdym względem doskonalsza.

Między produkcją dwóch pierwszych odsłon Settlersów minęły zaledwie trzy lata, ale przeskok – i w kwestii przystępności zabawy, i oprawy graficznej – sprawia wrażenie, że różni je przynajmniej dekada. Jestem przekonana, że wśród czytelników znajdzie się cała rzesza tych, którzy uważają The Settlers II: Veni, Vidi, Vici za najlepszą część serii, i ja również należę do tego grona. Blue Byte rozwinęło dokładnie te elementy, które kochałam, i zrezygnowało z tych, które były frustrujące, dzięki czemu stworzyło RTS-a idealnego, tym razem osadzonego nie w nienazwanym średniowiecznym królestwie, lecz w rzymskiej osadzie. Pojawiła się prosta fabuła, w której grupa rozbitków próbuje poradzić sobie na nieznanym lądzie, a celem w każdej misji jest dotarcie – zwykle poprzez walkę z barbarzyńcami(*) – do magicznej bramy przypominającej łuk triumfalny. Prowadzący dziennik Oktawian stopniowo wprowadza do zabawy nowe budynki – postawiona przy granicy katapulta wystrzeliwuje kamienie w dziwaczne budynki wojskowe przeciwników, wieża obserwacyjna pokazuje spory kawałek terenu, w browarze warzy się piwo, dzięki któremu cywil chętnie weźmie w dłonie miecz i tarczę. W końcu pojawiają się porty, stanowiące przełom w dotychczasowym myśleniu o mapie. Wprawdzie da się je umieścić jedynie w rzadkich, zaplanowanych przez twórców miejscach, podobnie jak późniejszą osadę, ale i tak daje to poczucie wolności, o jakiej pierwsze Settlersy mogą tylko pomarzyć. Kilkadziesiąt różnych nazw statków, które dopiero później zaczynają się powtarzać, i wielka woda, którą można przepłynąć wzdłuż i wszerz!

Wreszcie też gra pokazuje podstawy tak, jak powinna była to zrobić trzy lata wcześniej. Funkcji budynków wciąż trudno domyślić się po wyglądzie – choć tu nawet

7

części głównej serii (nie licząc rimejków i przeglądarkowych The Settlers Online) ujrzało ekrany graczy. Niedawno wydane Champions of Anteria planowane było jako ósma odsłona, ale Ubisoft odciął ją od serii – słusznie zresztą, bo niewiele miało z nią wspólnego.

Dwa poletka rozmieszczone tak daleko, że farmer musi dreptać do nich całe wieki? The Settlers z 1993 zapewni ci tę i inne przyjemności.

Wcześniej po tej ścieżynce przebiegły dzieci (jedno z nich trzymało w dłoni coś, co wyglądało jak bejzboll) z psem, a za jednym z tych okien dumny kowal kuje gorące żelazo. Każdy fan „jedynki" widział tę pikselową cutscenkę dziesiątki razy.

Settlersy bez ręcznego budowania ścieżek są jak przygodówka bez fabuły – żadne. Może dlatego za kultowe uważa się dwie pierwsze odsłony: innowacyjną „jedynkę" i doskonałą „dwójkę".

„Jedynkę" i „dwójkę" dzielą jedynie trzy lata, ale graficznie i gameplayowo – cała przepaść.

wa poletka
zczone tak
, że farme
dreptać do
całe wieki
ers z 1993
ci tę i inne
zyjemności

w powalającej rozdzielczości 640 x 480 pikseli wszystkie te chaty kamieniarza czy chlewy wydają się w porównaniu z „jedynką" ostre jak żyleta – ale też nie ma takiej potrzeby. Interfejs jest znacznie przystępniejszy niż dotychczas, budynki zostały podpisane, jest nawet polska wersja językowa. Wystarczy kliknąć „V", by przyspieszyć czas (choć tempo zabawy i tak znacznie wzrosło), i spację, by zaznaczyć wszystkie potencjalne lokalizacje budowli. W końcu czuć też, że pakowanie złota do koszar i fortec na coś się przydaje, bo generał zabija niewyszkolonych dzikusów z palcem w zbroi, a ich jedyną szansą staje się posłanie na śmierć kilku wojowników z nadzieją, że któryś pokona dumnego żołnierza.

Oprócz tego gra wygląda i brzmi ślicznie, jak na tamte czasy, choć współczesny gracz szybko miałby dosyć powtarzającej się w kółko melodii oraz bardzo inwazyjnego trelu ptactwa.

Mam olbrzymi sentyment do „dwójki" również dlatego, że była drugą i ostatnią odsłoną, w której ręcznie budowało się drogi, a Osadnicy bez dróg są jak przygodówka bez fabuły (wybacz, Obduction). W trzecią część serii w ogóle nie grałam – jestem pewna, że dwa lata po premierze Veni, Vidi, Vici wciąż wolałam budować porty i czytać dziennik Oktawiana. A kiedy po raz pierwszy uruchomiłam The Settlers IV i zobaczyłam, że studio zrezygnowało z tego pomysłu, byłam tym bardzo rozczarowana. Miarkę przebrały częste zawiechy gry podczas prób przyspieszania czasu, wskutek czego odinstalowałam ją z dysku. Był to zresztą mój ostatni kontakt z serią, jeśli nie liczyć pół godziny z przeglądarkowymi The Settlers Online, bo kiedy marka przeszła w 3D, kompletnie przestała mnie interesować. Miałam, przyznam, pewne nadzieje związane z Champions of Anteria, ale kiedy Ubisoft postanowił połączyć słabego action erpega z ekonomiczną turówką, dokonałam taktycznego odwrotu. Dorwałam ostatnio settlersowy sześciopak, w wolnych chwilach zagrywam się w rimejk „dwójki" i niczego więcej do szczęścia mi nie potrzeba. □

(*) Dziś, w dobie walki o równość, mniejszości wydrapałyby oczy developerom z Blue Byte za umieszczenie w grze ciemnoskórych dzikich plemion, ale w tamtych czasach nikt się tym nie przejmował.

Łeb wyrwany z kręgosłupem

Kiedyś, by pograć lub zobaczyć, jak ktoś gra w Mortala, trzeba było samemu użyć przemocy – łokciami torując sobie drogę do automatu. Seria MK była fenomenem i takim bez wątpienia pozostała. ■ *Grzegorz „Krigore" Karaś*

Raiden to jedna z najważniejszych postaci – twórcy gry wykorzystali go zresztą w 2011 roku do tego, by zresetować historię świata Mortal Kombat.

Producent: Midway Games
Premiery: MK: 1992, MKII: 1993, MK3/UMK3: 1995, MKT: 1996
Gatunek: bijatyka
Platformy: arcade, PC, GameGear, Master System, Genesis, SNES, Game Boy, Game Boy Advance, Amiga, 32X, Saturn, PlayStation, PlayStation 2, PlayStation 3, X360, Nintendo 64, Game.com, R-Zone
Jak zagrać: kupić oryginalne wersje PC np. na www.gog.com

Mortala ukochałem za rywalizację. Jasne, gra była brutalna. Świat zachwycał się hektolitrami czerwonych pikseli zalewających ekran – no, przynajmniej ten nieletni świat. Bo już starsze pokolenie w rytm zadawanych przez progeniturę ciosów rwało garściami włosy z głów. To pierwszemu MK zawdzięczamy te wszystkie cyfry lub litery na pudełkach gier, które sugerują odpowiedni wiek odbiorcy danej produkcji. Sztandarowy numer Sub-Zero z pierwszej części gry stał się z końcem 1992 roku symbolem brutalności gier. Mało kto zwracał uwagę, że przecież wyrwanie głowy wraz z kręgosłupem jest anatomicznie niemożliwe – ociekający krwią czerep mimo żenującej jak na obecne czasy grafiki z miejsca został okrzyknięty zagrożeniem dla młodego pokolenia. Tyle że mnie ani nikomu, kto wtedy grał, to nie przeszkadzało. Bawiliśmy się w najlepsze.

To były czasy, gdy nie było pendrive'ów, internet był od wielkiego święta, wieczorami na parę minut, jak matka akurat z ciotką przez telefon nie rozmawiała. Gdy chciało się pograć razem, trzeba było iść do kolegi, a wcześniej – skopiować grę. Biegało się więc z dyskietkami, mając w poważaniu kilometry i prawa autorskie. Takie czasy. Mortal Kombat III był duży – nosiło się więc na raty. Mrówcza to robota była, ale jak już się udało, to człowiek siadał i cieszył oko oraz palce. Choć na dobrą sprawę, to nie wiem czym, bo dziś Mortal Kombat w swych klasycznych odsłonach oczywiście nie robi już takiego wrażenia.

> Kiedyś w Mortalu podobała mi się brutalność i rywalizacja, dziś cenię popkulturową zupę.

To, że zestarzał się graficznie, jest oczywistością, ale przede wszystkim – cholera, jakie to wolne! Nie spodziewałem się: współczesne odsłony, czyli MK z 2011 roku oraz MKX sprzed nieco ponad roku, w porównaniu do swych protoplastów śmigają jak pięści Liu Kanga. Niestety, najstarsze, dwuwymiarowe tytuły kuleją dziś pod względem responsywności postaci i prędkości rozgrywki. Uruchomiłem, pograłem, ale morderczy taniec wojowników wydaje się teraz bardziej umowny i statyczny niż kiedyś. Cała reszta jednak... pozostała generalnie bez zmian.

Mortal Kombat to jedna z tych serii, których początek – jeśli oczywiście mówimy o odsłonach dwuwymiarowych – wcale nie zapisał się jaśniej niż końcówka. Nie to, że „jedynka" była zła. Była fenomenem – tyle że jej następcy byli jeszcze lepsi. Ukoronowaniem była oczywiście „trójka". Tyle tylko, że z nią jest śmieszna sprawa: bo rzeczone „trójki" były na dobrą sprawę... trzy. Różnice pomiędzy Mortal Kombat 3 a Ultimate Mortal Kombat 3 sprowadzały się przede wszystkim do dodania kilku postaci oraz nieobecnych wcześniej scenerii. Powrócili znani i lubiani wcześniej zawodnicy, jak choćby Reptile czy Scorpion – dla każdego więc, w tym wyżej podpisanego, jasne było, że innej wersji po prostu nie ma.

Niektórzy jednak uważają, że koniec ery klasycznych dwuwymiarówek nastąpił wraz z Mortal Kombat Trilogy, którą dopakowano do granic możliwości bohaterami z poprzednich części. Wśród grywalnych postaci pojawili się nawet bossowie, co było pomysłem chybionym i rozwalało balans. Radziliśmy sobie z tym brutalnie: wystarczyło ręcznie usunąć pliki odpowiedzialne za wszystkich przegiętych wojowników – po tej operacji każdy wybór takowego kończył się crashem gry i tym samym nikogo tego rodzaju przegiętości nie kusiły.

Wspominam o tym wszystkim nieprzypadkowo – to, co pokazano w tych szalonych czasach, przetrwało do dziś. Klasyczny kanon, mimo przeszło 20 lat na karku, ma się dobrze. Scorpion i Sub-Zero to najczęściej portretowani zawodnicy w historii całej serii, a ten ostatni – jako jedyny – występował we wszystkich grach jako podstawowy wojownik. Ogólniej zaś mówiąc, zawodnicy pierwszego turnieju stali się najpopularniejszymi bohaterami w kolejnych seriach. Nie było wśród nich postaci, które okazały się pomyłkami. Co jest w sumie zabawne, bo za całą tą rzeszą późniejszych ikon stanęło w sumie pięcioro aktorów, z czego najwięcej ról miał Daniel Pesina. Jego wojownicy to: Johnny Cage, Sub-Zero, Scorpion i ukryty w grze Reptile. Po kolejnej odsłonie gry mógł sobie do CV dopisać jeszcze Smoke'a i Noob Saibota – i na tym się jego kariera skończyła, bo

MK: Postaci odzwierciedlały trendy – Liu Kang to wyraźna aluzja do Bruce'a Lee.

MKII: fabuła była... obecna – w postaci plansz z podpisami. Nikt tu nie doszukiwał się ambitnie prowadzonej historii czy zwrotów akcji.

MK3: boss z „jedynki" stał się zwyczajnym, choć niezbyt lubianym zawodnikiem.

wkrótce po premierze „dwójki" odszedł z Midway, a niedługo potem wsławił się tym, że w stroju Johnny'ego Cage'a reklamował BloodStorm – inną bijatykę i konkurencję Mortala. Najpewniej to właśnie zawirowania z wizerunkiem postaci sprawiły, że pyszałkowatego wojownika zabrakło w MK3. Ale jako że przyroda próżni nie znosi, Johnny Cage wrócił w MK Trilogy, gdzie zagrał go już inny aktor – Chris Alexander.

Jednak to nie BloodStorm ani żadna inna konkurencja zawojowały umysły, ale właśnie Mortal Kombat. Przyczynę tego widać jak na dłoni nawet i dziś, gdy po latach odpala się stare części. To gra, która wprost ocieka miodnością i klimatem lat 80. oraz początku lat 90. To niesamowity wręcz miks tendencji tego okresu i motywów, które ciągnęły się przez wcześniejsze lata. Liu Kang? Przecież to Bruce Lee! Johnny Cage to z kolei Van Damme. Klasycznie ubrani ninja są nawiązaniem do kina z tamtego okresu, jak choćby „Amerykański ninja" z Michaelem Dudikoffem z 1985 roku, by daleko nie szukać.

Kaskada nawiązań płynęła zresztą wartkim strumieniem: od postaci, przez koncepcję i pomysł turnieju, aż na pojedynczych detalach kończąc. Popatrzcie na cybernetycznych wojowników – ich dredy to symptom mocnej pozycji muzyki reggae, niecodzienne kształty ich zbroi są z kolei efektem użycia przez twórców ochraniaczy do jazdy na szalenie popularnych wówczas BMX-ach. To wszystko widać jak na dłoni, gdy dziś się odpala oryginalną trylogię – i choćby dlatego warto do niej wrócić.

Dwuwymiarowe gry z serii MK to nie tylko lustro, w którym odbija się początek lat 90. Tamte części nakreśliły zarówno kanon postaci, jak i zręby mechaniki, które przetrwały przez lata. Za podstawowe ataki odpowiadały cztery przyciski, przypisane do wysokich i niskich ciosów wyprowadzanych rękami i nogami. Potem ten model nieco zmodyfikowano – ogólne założenia pozostały jednak niezmienione na przestrzeni lat. To samo zresztą można powiedzieć o ciosach zaawansowanych i specjalnych: mimo wielu zmian model ich wyprowadzania (czyli kierunki + cios) oraz ich kombinacja pozostają niezmienne. Twórcy zresztą znają siłę kanonu i gwarantuję: jeśli poznacie ruchy postaci z najstarszych części, to w olbrzymiej większości będą one działać również w najnowszych odsłonach. Stara trylogia z nowymi odsłonami się przenika: to ten sam śmiertelny taniec, tyle że w innych, starych lub dostosowanych do współczesności szatach.

MK dla burżujów

Jeśli kogoś stać, nadal może sobie kupić oryginalny automat Mortal Kombat. Czasem pojawiają się na portalach aukcyjnych w cenie kilku tysięcy złotych za sztukę.

Czy warto dziś sięgać po bijatyki, które święciły triumfy w czasach, gdy RAM liczyło się jeszcze w megabajtach? Tak. To bez wątpienia okazja, by spotkać fenomen kulturowy. To tu jest źródło filmów spod znaku Mortal Kombat, stąd pochodzą kultowe już frazy, jak choćby „Get over here!" Scorpiona czy wielokrotnie przewijające się później w kinie nawiązania do fatalities. Sama gra jednak jest oczywiście stara, brzydka oraz wolniejsza niż współczesne odsłony. Ale by grać dobrze, wciąż wymagana jest maestria. Spróbujcie – by złapać klimat, trzeba naprawdę niewiele! □

Dobrze być Złym

Producent: Bullfrog
Data premiery: 1997
Gatunek: RTS/sim
Platforma: PC
Jak zagrać: jeśli zdążysz, na Originie dostępny jest obecnie za darmo jako specjalny prezent dla fanów. W normalnej sprzedaży ma go nastomiast przez cały czas gog.com.

„Wymarzenice. Region zamieszkany przez niepoprawnych marzycieli zarządzany przez piękną Kasię. Jest dobra i sprawiedliwa [ble!], nie więzi i nie torturuje swych poddanych, nie zmusza ich też do płacenia coraz większych podatków na utrzymanie wojska". Wymarzony cel, nieprawdaż? ■ *Allor*

Ostatni raz przypomniałem sobie Władcę Lochu przy okazji premiery mobilnego gniota o takim samym tytule. Tak złego, że musiałem sprawdzić, czy przypadkiem nie mam już problemów z pamięcią – no bo przecież nikt przy zdrowych zmysłach aż tak by dobrego pierwowzoru nie spartolił. Po kilku minutach potrzebnych na jej ściągnięcie i zainstalowanie... no dobra, idealnie nie było, bo nieomal pokaleczyłem się o prehistoryczne piksele. Przez parę minut wyglądało na to, że uruchomienie gry 3D sprzed ery akceleratorów to jednak nie jest najlepszy pomysł. A potem oddaliłem maksymalnie kamerę.

Po czym Dungeon Keeper okazał się tak genialny, jak go zapamiętałem. I jak wielki był geniusz Petera Molyneux, obecnie znanego niestety już tylko z niespełnionych obietnic. Kiedyś jego imię gwarantowało jednak zarówno świetną zabawę, jak i powiew świeżości. Chociaż w tym wypadku lepszym określeniem byłoby „stęchłości". Tematem przewodnim są tu bowiem lochy, skarby, poszukiwacze przygód i potwory. Co jednak najważniejsze, wcielasz się nie w wojownika, maga czy złodzieja, ale... w rękę. I wcale nie jest to karząca ręka (nie)sprawiedliwości ciskająca błyskawice, tylko niezbyt imponujące zielone paluchy z brudnymi, długimi szponami, które wprawdzie fajnie wyglądają, ale ich przydatność w walce jest zerowa.

Co w takim razie ta ręka, znaczy gracz, robi? Jako że ręka należy do Złego, to przede wszystkim musisz być dobry... w drążeniu lochów. To one przyciągną poszukiwaczy skarbów, zapewniając materiał na (kościane lub niematerialne) sługi. A jeśli ubijesz ich wystarczająco wielu, w końcu zwróci na ciebie uwagę władca nadziemnej części danej krainy i sam zechce się ciebie pozbyć, niszcząc serce lochu. Wystarczy go ubić (znaczy: minionami, pułapkami i czarami) i okolica jest twoja, a ty przechodzisz do kolejnej, gdzie wszystko zaczyna się od nowa.

Sama rozgrywka jest przy tym wystarczająco głęboka, by tytuł bronił się nie tylko postawieniem RPG-owych konwencji na głowie. Po pierwsze zamiast własnoręcznie walczyć i budować wyznaczasz cele minionom. Gdzie mają kopać chodniki, budować kurniki i wydobywać złoto, gdzie stawiać drzwi i pułapki. Zadbać trzeba również o zaopatrzony w złoto i szlachetne kamienie skarbiec, z którego wypłacany będzie żołd – bo jeśli zabraknie kasy, poddani pójdą służyć innemu władcy. No właśnie, pójdą. Sobie. Sami. Jako ręka możesz ich wprawdzie przenosić w niemal dowolne miejsce (a nawet zachęcać do wydajniejszej pracy klapsami), ale poza tym zdajesz się na ich inteligencję i fochy.

Walka o most na rzece lawy rozpoczęła się desantem z ręki. A potem żuki zaczęły pierdzieć i było po bitwie.

Wbrew pozorom to nie sala tortur, ale treningowa. Co ciekawe, to ty jako władca, a nie miniony, opłacasz abonament za siłkę – i możesz zbankrutować!

Serce lochu w całej okazałości. Jego zniszczenie oznacza koniec gry (jeśli było twoje) lub pokonanie wroga (jeśli należało do innego władcy). Bo na dalszych etapach w lochach nie jesteś jedynym Złym Władcą!

Do tego poddanych się nie produkuje – tylko zachęca, by przybyli do lochu i oddali się pod twoją komendę. A potem dba o to, by mieli w lochu jak u mamusi (jak w – aż sam się dziwię, że przechodzi mi to przez klawiaturę – simach...). Stąd choćby bardzo istotna rola wspomnianego kurnika, bo przecież nawet Początkujące demony muszą coś jeść, a takie Demony żółciowe to już w ogóle niemal wyłącznie żrą. Nie ma też co liczyć na Czarnoksiężnika, jeśli nie wybudujesz biblioteki, a Czarne Damy nie przybędą bez sali tortur. Wyjątkami są kościotrupy i duchy, które „produkujesz" z pojmanych wrogów, ale nawet w tym wypadku po wybudowaniu więzienia i sali tortur zostaje ci jedynie czekanie. Najpierw na poszukiwaczy przygód, by było kogo pojmać i posadzić we wspomnianych salach uciech, a potem na efekty „zabaw".

Co ciekawe, jeśli najdzie cię ochota, możesz to wszystko obserwować nie tylko z zewnątrz. Wystarczy jedno zaklęcie (dostępne od samego początku), by wcielić w dowolnego ze swoich stworów. I przekonać się, jak wygląda twój loch oczami na przykład muchy (do czego trzeba się przyzwyczaić, bo przecież owady widzą świat nieco inaczej, co w Dungeon Keeperze całkiem nieźle oddano). Dostęp masz jednak nie tylko do oczu. Możesz też chodzić (bądź latać) i używać wszystkich muszych zdolności. Dwadzieścia lat temu było to super, teraz... wygląda to wprawdzie niezbyt dobrze, ale korzystałem z tego kilka razy przy zwiadzie czy szturmie na wraże leże i oczy mi nie wypłynęły.

Wielkim plusem Dungeon Keepera jest również spolszczenie, które na szczęście można włączyć także w wersji dostępnej na GoG-u (ręcznie, domyślnie uruchamia się po angielsku, ale to kwestia kliknięcia i wybrania odpowiednich cyfr w menu). Wymarzenice. Pieszczochów. Ta autentyczna odraza w głosie lektora, gdy mówi o dobrej i sprawiedliwej Kasi. Zakochałem się w tym 20 lat temu i uczucie to jak najbardziej próbę czasu przetrwało!

Niestety! Choć Dungeon Keeper zasłużenie zbierał świetne oceny, zbyt wielu naśladowców nie znalazł. Do tego po „jedynce" Peter Molyneux odszedł z firmy. Siłą rozpędu pojawiła się wprawdzie jeszcze dobra część druga, ale... to by było na tyle. „Trójka" powstawała, lecz premiery nie doczekała. Nie ma także co liczyć na naśladowców. Z bezpośrednich liczy się w zasadzie tylko Dungeons („dwójka" miała premierę w 2015), z mniej oczywistych zostaje jeszcze Overlord, a jeśli niestraszne ci współczesne klimaty, to również Evil Genius, ale tylko on. W dodatku to wszystko tytuły co najwyżej dobre, a nie genialne jak pierwowzór... Na szczęście zawsze można przejść jeszcze raz oryginał! □

Dungeon Keeper na smartfonach?

Trzymaj się od niego z daleka. Z pierwowzorem wspólną ma bowiem tylko nazwę i niektóre stwory, rozgrywka została natomiast całkowicie podporządkowana mikropłatnościom, bez których umrzesz z nudów, czekając na wykopanie najprostszego chodnika. I nie daj się zwieść wysokiej ocenie – to efekt tego, że gra najpierw pyta się, czy chcesz jej wystawić pięć gwiazdek i tylko jeśli potwierdzisz, otwiera stronę, która to umożliwia.

Straszów. Zawodząca, pomarszczona starucha panuje nad tym, co pozostało z tego spustoszonego kraju. Kiedyś była piękna, teraz robi się niedobrze na jej widok. Prawdziwy cud chirurgii kosmetycznej.

#REPLAY

#BALDUR'S GATE

Producent: BioWare **Premiera:** 1998 **Gatunek:** RPG **Platforma:** PC **Jak zagrać:** najlepiej zaopatrzyć się w odświeżone Enhanced Edition (do kupienia na Steamie i GOG-u) **Gameplay:** skroc.pl/0d9a2

W dniu premiery kręcono nosem na odejście od turowości walk, ale czas quasi-rzeczywisty (z aktywną pauzą) miał się stać w branży standardem.

Jeśli wymaksowałeś drużynę i szukasz w Baldurach wyzwania, nic nie stoi na przeszkodzie, by stanąć naprzeciw Drizztowi Do'Urdenowi, legendzie Zapomnianych Krain. Drow czeka na ciebie w kniei na północny zachód od Nashkel, acz przestrzegam – ma świetną klasę pancerza (-10) i wyprowadza aż 10 ataków na turę!

Przed wyruszeniem w drogę należało zebrać drużynę

Dziadziuś KotOR-a, pradziad Mass Effecta, wuj Pillars of Eternity, ojciec chrzestny Wiedźmina. Początek sagi o dzieciach boga mordu sam pozostawił po sobie nader liczne potomstwo, a jego nadejście rozpoczęło dla zachodnich rolplejów zupełnie nową erę. ■ *Papkin*

Tytułowe Wrota Baldura. W grze podzielono je na dziewięć mniejszych lokacji.

Baldur's Gate na dobre pożenił erpegi z izometryczną perspektywą(*) i aktywną pauzą, uwypuklił też, jak wielką rolę w odbiorze tytułu może odgrywać scenariusz. Do tego zaproponował nowy model towarzysza i wsparł się na technologii, która później stała się fundamentem Planescape: Torment oraz serii Icewind Dale. Co równie ważne: otwarcie Wrót Baldura stanowiło renesans dla produkcji opartych na mechanizmach Dungeons & Dragons i bodaj największy kopniak dla rodzimego rynku wydawniczego w jego krótkiej historii. Wreszcie: to na Baldurze wykwitły BioWare, Interplay i CD Projekt, mali wówczas gracze, którzy w ciągu kilku lat mieli stać się głównymi rozgrywającymi. Wyżej podpisany nie śmie stawiać się obok takich potęg. Ale i dla niego Baldur's Gate to gra życia.

Jedenastoletni Papkin miał blade pojęcie o Lochach i smokach, choć był to pierwszy i najpopularniejszy system RPG. Nie wiedział, że przed Baldurem z podręczników Dungeons & Dragons czerpało blisko 50 (!) gier, w tym gatunkowi pionierzy jak dnd (tekstówka z pierwszymi bossami w historii) czy Neverwinter Nights z 1991 roku (najpierwsiejsze z graficznych MMORPG). Jedenastoletni Papkin nie wiedział też, w jak wielkim regresie znajdowały się wówczas tytuły oznaczane logo D&D. Po tłustych latach tzw. Gold Boksów (nazwa wzięła się od złotych pudeł, w jakich były sprzedawane), developerzy przez niemal dekadę replikowali rozwiązania znane z Pool of Radiance, Dungeon Hacka czy Eye of the Beholder, nie mając pomysłu, jak wyciągnąć Lochy i smoki z twórczego marazmu.

Doskonale zdiagnozował tę słabość Brian Fargo, założyciel Interplaya i developer klasyków w rodzaju Wastelanda i The Bard's Tale. Gdy jego firma na poważnie weszła w biznes wydawniczy, Fargo nabył za bezcen licencję na drugą edycję Advanced Dungeons & Dragons. I to mimo tego, że inni pukali się wówczas w głowy, twierdząc, że temat został dokumentnie wyeksploatowany. Jeszcze bardziej absurdalna wydawała się decyzja powierzenia marki BioWare'owi, młodziutkiemu studiu, które po debiucie zapomnianym dziś Shattered Steelem (symulatorem inspirowanym serią MechWarrior) podpierało się nosem. Biorąc pod swoje skrzydła „doktorów z BioWare" (założyciele studia, Greg Zeschuk, Ray Muzyka i Augustine Yip, to wszak absolwenci medycyny), Fargo dostrzegł w nich autentyczną miłość do kostkowo-papierowych rolplejów, udowodnioną zresztą podczas wielu wspólnych sesji. Efektem ucieczki od mechów stał się tytuł będący dla Kanadyjczyków deklaracją programową, jakiej echa słychać po dziś, chociażby w Dragon Age'u: Inkwizycji czy w trzecim Mass Effekcie.

> Renesans gier opartych na Dungeons & Dragons, a zarazem ogromny kopniak dla rodzimego rynku wydawniczego.

Powodów, dla których i dziś jestem w stanie wyrecytować rozmowę Goriona i Sarevoka (możecie mnie o nią zagaić, wizytując naszą redakcję), jest bez liku. Przede wszystkim jednak: Baldur przedstawił mocną, angażującą historię. Po sielankowym prologu (z obowiązkową zabawą w przynieś-podaj-pozamiataj i klasycznymi „szczurami w piwnicy"... tyle że wówczas nie były one jeszcze „klasyczne") scenariusz serwował iście hitchcockowski zwrot akcji. Z biblioteki, gdzie nasza postać dorastała, musieliśmy salwować się ucieczką, podczas której gra zabijała jedyną naprawdę przyjazną nam osobę. W dodatku zamykała tym samym drzwi do znajomych murów.

Gatunkowe abecadło poznawałem, oczyszczając kopalnię Nashkel z koboldów, wyzwalając z twierdzy gnolli czarodziejkę Dynaheir, wizytując „oberżę czystą jak tyłeczek elfiej panny", układając się ze złodziejami cienia i strażnikami Płonącej Pięści. Mówiąc bez ogródek: uchylenie Wrót Baldura uchyliło mi i mnie podobnym furtkę do Zapomnianych Krain, wcale nieinwazyjnie tłumacząc organizację świata, jego bestiariusz, bogów, historię i politykę. Ba – na bezdrożach dało się znaleźć kilka legend w rodzaju Elminstra czy Drizzta Do'Urdena, z którymi na lata później spotkaliśmy się na kartach książek. Gracze obeznani ze specyfiką Forgotten Realms odnajdywali w Baldurze moc ukłonów i nawiązań. Rolplejowe prawiczki, jak wyżej podpisany, odkrywały zaś w linijkach kodu iskrę, jaka rozpalała płomienne uczucie i zachęcała później do lektury powieści, opowiadań i podręczników.

Łotrzyk
Jedna z najbardziej charakterystycznych kompozycji pierwszego Baldura jest... plagiatem. Sami porównajcie kawałek Attacked by Assassins (skroc.pl/asasyn) z motywem przewodnim filmu „Siła Witalna" (skroc.pl/lifeforce), o trzy lata wcześniejszym...

#BALDUR'S GATE

W Candlekeep mamy sposobność zdobyć pierwsze punkty doświadczenia. Zapominalska Phlydia prosi nas o przyniesienie książki, hodowca Dreppin posyła przyszłego bohatera na poszukiwanie antidotum dla chorej krasuli, a Hull, rozpity strażnik bramy – po zostawiony w koszarach miecz.

Zresztą ci z baldurofili, którzy dopiero mieli rozegrać swoją pierwszą sesję Dungeons & Dragons, byli po zaliczeniu produkcji w bardzo uprzywilejowanej pozycji. Tytuł adaptował bowiem podręcznikowe mechanizmy zręcznie, stąd – przykładowo – w oknie tworzenia postaci można było spędzić piętnaście minut, w koło Macieju (Kucu) powtarzając rzuty kośćmi (od których zależała liczba punktów, jakie mogliśmy przepędzić na początkowe statystyki).

Baldur nieinwazyjnie tłumaczył tak zawiłe kwestie jak Trak0 (trafienie przy klasie pancerza równej 0), zaznajamiał ze specyfiką lochosmokowych profesji, zdolności i zaklęć. A choć w papierowym pierwowzorze starcia toczyły się w turach, to by nieco je zdynamizować, zdecydowano się na rozwiązanie stojące w rozkroku między czasem rzeczywistym a turowością, które to miało stać się gatunkowym standardem. Aktywną pauzę. Ta pozwalała zatrzymać akcję i w spokoju zaplanować posunięcia sześcioosobowej drużyny. A było co planować, bo o ile początkowo dysponowaliśmy zgrają patałachów, co to trafiali mieczem co czwarte uderzenie, i magów, którzy mogli wyczarować samotny magiczny pocisk, pod koniec Baldur zamieniał się w matematyczne równanie, w jakim przed bitwą trzeba było dobrać zaklęcia, podumać nad rozstawieniem zuchów i dostosować oręż do słabych stron przeciwników. Wieża Durlaga skłaniała szare komórki do odtańczenia lambady!

Ale właśnie – drużyna. BioWare całkiem przytomnie zauważyło, że silniej związemy się z wydarzeniami, jeśli nie będą nam towarzyszyć anonimowe konglomeraty cech i statystyk, ale... cóż, ludzie. Pikselowe sylwetki humanizowano (jeszcze!) z nieśmiałością, dając im śliczne portrety, charakterystyczne kwestie, jakimi komentowali przebieg bitwy oraz postępy gracza (źli do szpiku kości Montaron i Xzar mogli opuścić naszą trzódkę, jeśli zachowywaliśmy się nazbyt altruistycznie. Minsc buntował się, jeśli zbyt długo nie wyruszaliśmy na poszukiwania jego przyjaciółki, a Khalid nie chciał podróżować bez Jaheiry u boku(**)). Na dokładkę rozpisując ich biografie i (na razie z rzadka) zapraszając do komentowania fabularnych postępów. To, i owszem, niewiele, ale ten właśnie kamyczek wywołał lawinę, dzięki której dziś rolplej bez romansów, questów lojalnościowych i poznawania przeszłości kompanów, to dziś żaden rolplej.

> Baldur's Gate to dziś synonim słowa rolplej. Z jego spuścizny czerpały i Icewind: Dale, i Neverwinter Nights, i seria Mass Effect.

Od Baldurów rozpoczęła się też rodzima tradycja pięknych, wielkopudełkowych edycji i rozbuchanych lokalizacji. Decydując się na wydanie gry w Polsce, czteroletni wówczas CD Projekt (który w tamtym czasie zajmował się tylko dystrybucją) sprzedawał maksymalnie dwa tysiące egzemplarzy nowej zagranicznej produkcji. Umowa z Interplayem była dla firmy Iwińskiego „być albo nie być", bo też zażyczono sobie pieniędzy, jakie firma mogłaby zyskać, sprzedając aż trzy tysiące sztuk Wrót Baldura. Co – wobec powszechnego piractwa – wydawało się wynikiem równie prawdopodobnym jak objęcie przez CDA prowadzenia w stawce czasopism dla graczy. Mówiąc wprost: gdyby wówczas Baldur's Gate nie okazał się spektakularnym sukcesem, firma poszłaby z torbami, a wiedźmińska trylogia nigdy by nie powstała. Wierchuszka CDP stwierdziła, że chce pokazać polskim graczom, iż warto inwestować w legalne gry. Stąd choć cena nie była niska, do pudełka włożono mapę, grubą instrukcję i aż pięć płyt CD. Stąd też zainwestowanie w wielkich ludzi filmu i teatru, w tym Jana Kobuszewskiego, Wiktora Zborowskiego i Gabrielę Kownacką. Chwyciło. W dniu premiery hurtownicy zamówili... 18 tys. sztuk, a pod niewielkim magazynem CDP (oraz kolejnym, specjalnie wynajętym „pod Baldura") ustawiły się rzędy ciężarówek. A pewne teksty z gry przeniknęły do mowy potocznej („przed wyruszeniem

(Kolejne) opowieści z Wybrzeża Mieczy

Wydane na niemal rok po premierze oryginału Tales of the Sword Coast zabrało drużynę na (między innymi) wyspę wilkołaków i zmusiło ją do forsownej przeprawy przez Wieżę Durlaga. Przygoda była, nawiasem mówiąc, bardziej kompaktowa od podstawki i skupiona raczej na starciach (stosownie trudniejszych) niźli fabularnych zawijasach.

Przełom nastąpił rok później, gdy premierę miały Cienie Amn. Sequel wciąż opierał się na Infinity Engine (acz BioWare nabyło sporo doświadczenia w pracach z silnikiem, stąd lokacje stały się większe, bardziej szczegółowe i zasiedlone przez okazalszą liczbę enpeców), a podstawą nadal była druga edycja AD&D (choć system kreacji uzupełniono o dodatkową rasę i trzy nowe klasy). Ale o ile pierwsze Wrota Baldura dopiero uchylały nam pewną koncepcję zabawy, drugie otwierały ją na oścież. Towarzysze wchodzili w ciągłe konflikty (w przypadku Aerii, dobrodusznej ciapy, i Korgana, podręcznikowo stereotypowego krasnoluda, mogło się skończyć na rozpadzie drużyny), zlecali questy lojalnościowe i co i rusz wyrażali swoje opinie o działaniach lidera. Pojawiły się też romanse (jeden mógł się zakończyć... poczęciem potomka!). Gęstość interakcji sprawiała, że faktycznie przywiązywaliśmy się do naszej trzódki. No bo jak odłączyć Jaheirę, którą uratowaliśmy przed potencjalnie śmiertelną klątwą? Jak pozbyć się Edwina, gdy pomogliśmy mu w odzyskaniu tożsamości? (Przez pomyłkę zamiast w lisza czarodziej przemienił się bowiem... w kobietę). Jak odprawić Imoen, którą przez pół gry wyswabadzaliśmy z Czarowięzów?

Nadto: kontynuacja była po wielokroć bardziej rozbudowana i pozwalała spędzić przed komputerem nawet 150 godzin, podczas których odwiedzaliśmy elficką stolicę Suldanesselar, Podmrok (gdzie ciągle wczytywało się sejwy, bo też łupieżcy umysłów mieli sporą szansę na natychmiastową dezintegrację towarzyszy), a nawet... piekło. Dzięki zwiększonemu limitowi doświadczenia (a zatem: znacznie fantazyjniejszym zaklęciom i umiejętnościom) walczyliśmy jak równy z równym ze smokami (już pierwszy z nich, Firkraag, wymagał łączenia zaklęć w sekwencery, grzebaniny w ekwipunku i wzmocnienia drużyny wieloma, starannie przemyślanymi zaklęciami ochronnymi). Ba, dało się nawet położyć trupem demogorgona, najstraszliwszą maszkarę Zapomnianych Krain, którą zgrabnie przypomniał nam ostatnio serialowy „Stranger Things").

Kropkę nad „i" postawił dodatek Tron Bhaala, pozwalający zmierzyć się z pozostałymi dziećmi pana mordu i – ostatecznie – zastąpić boskiego ojca bądź zrzec się jego dziedzictwa. Co ciekawe, umożliwił on włączenie do drużyny Sarevoka, głównego bossa „jedynki" (a dzięki kilku rozmowom – także jego resocjalizację).

W murach biblioteki mamy też szanse stoczyć pierwsze starcia z dwójką zamachowców, potworami przywoływanymi przez Jondalara oraz... szczurami, jakie grasują w magazynie.

Gdy wraz z Gorionem opuszczamy gmach, naszych podróżników napada banda dowodzona przez zakutego w ciężką zbroję jegomościa. Bohater uchodzi z zasadzki w jednym kawałku, ale jego przybrany ojciec poświęca życie, by utorować nam drogę ucieczki.

Na trakcie możemy włączyć do drużyny łobuzerską Imoen, która – jako i bohater – wychowywała się pod okiem Goriona. Xzar i Montaron proszą nas o pomoc w uwolnieniu kopalni Nashkel od plagi koboldów, przez ekran przemyka też legendarny Elminster.

Nim jeszcze dotrzemy do Nashkel, warto skierować się na północ, do Gospody pod Pomocną Dłonią. Czekają tam na nas Khalid i Jaheira, przyjaciele przybranego rodzica i cenny nabytek dla młodej drużyny.

Na gościńcach grasują wilki, gnolle i bandyci. Chwili wytchnienia można zaznać w wiosce Beregost, w której bard Garrick prosi nas o pomoc w rozprawieniu się ze „zbirami".

Wreszcie docieramy do zamkniętej kopalni żelaza. Dlaczego wydobywana ruda jest marnej jakości? I skąd w kompleksie wzięły się koboldy? Chyba nie muszę dodawać, że sprawa okazuje się mieć drugie dno.

w drogę należy zebrać drużynę"), Piotr Fronczewski zaś na zawsze skojarzył się graczom z narratorem (dowodem angaże do sequela BG, ale też Świątyni Pierwotnego Zła czy reboota The Bard's Tale).

Pewnie, Baldur's Gate miał wady. Konsekwencje naszych wyborów nie należały do przesadnie odczuwalnych, lokacje zaś – do przesadnie otwartych. W walkach mogło uczestniczyć raptem kilka postaci (prawdziwie masowe potyczki zaoferował dopiero niedawny Siege of Dragonspear, dziejący się między wydarzeniami „jedynki" i „dwójki"), w dodatku bohaterowie nijak nie radzili sobie z odnajdywaniem ścieżek (co miało później stać się przekleństwem Infinity Engine), a odświeżenia Beamdogów straszyły bugami (bynajmniej nie pełzaczami ścierwojadami).

Ale po dziś to synonim słowa rolplej. Na kanwie jego sukcesu powstał nie tylko znakomity sequel, ale i Planescape: Torment, Icewind Dale, Jade Empire czy Knights of the Old Republic. Dla Interplaya była to wydawnicza trampolina. Dla BioWare – przełom, zestaw rozwiązań, które Kanadyjczycy powielają po dziś. Dla CD Projektu – zastrzyk gotówki potrzebny do dalszej ekspansji.

A dla jedenastoletniego Papkina – pierwszy krok do trwającej ku dziś miłości. □

(*) No dobra, swoje dołożyły Fallout i Diablo.
(**) Co prawda część postaci chciała podróżować wyłącznie parami, acz dało się ten wymóg obejść. Wystarczyło zamordować jedną z papużek nierozłączek.

Magia kart Pokémon

Wydawca: Hudson Soft/ The Pokémon Company
Premiera: 1998
Gatunek: karcianka
Platformy: Game Boy, 3DS
Jak zagrać: 3DS (wersja z Game Boya), Android/iOS/PC/Mac (wersja online)

Wzdychając, odmawiam sobie kolejnej partyjki w Pokémon Trading Card Game Online, żeby usiąść do pisania. Na biurku leży pięć boosterów po 10 kart, których jeszcze nie odpakowałem. Mam 26 lat, a czuję się, jakby mi nagle ubyło z dziesięć.

■ *Dawid „spikain" Bojarski*

Jest 2001 rok. Wszyscy wiemy, co to Pokémony – od kilku miesięcy nikt w szkole nie rozmawia o niczym innym (no dobra, oprócz Dragon Balla). Po drodze do szkoły mijam co najmniej dwa sklepy, w których kupić można boostery z kartami. Te oryginalne poznaję przede wszystkim po wysokich cenach (nawet do 20 złotych – podróbki od tej jędzy z kiosku pod szkołą chodzą za piątkę), ale w razie gdyby ktoś próbował wymieniać się za pojedyncze sztuki – nie ma problemu. Razem z kolegami już dawno wyuczyliśmy się, jak rozpoznawać podrobione karty. Czcionka przy HP jest inna, papier cieńszy i bardziej giętki... poza tym odwróć tego swojego Bulbasaura i popatrz, jak bardzo tył karty różni się odcieniem od reszty.

Dzień, w którym udało mi się zdobyć Charizarda holo(*), lekko pogiętego, ale i tak wartego fortunę, był jednym z najlepszych w moim życiu. Latałem jak głupi po całej szkole i pokazywałem go obcym dzieciakom. Ale zazdrościły! Pokémon Trading Card Game miało od początku ustalone reguły gry, ale te wymagały znajomości angielskiego (co w podstawówce w 2001 było raczej rzadkością), więc szczytem interakcji były próby gry „jak w kapsle" (uderzanie kartą o kartę; jeżeli ta na dole się odwróci, zwycięzca ją zabiera) albo właśnie wymienianie się. A Charizard był najfajniejszy. Nadal go mam. I nie oddam.

Jest 2002 rok. Siedzę przy komputerze – wreszcie podpiętym do internetu! – i zacieram ręce, bo odkryłem, jak pobierać ROM-y gier z Game Boya. Rew, emulator, którego używam, do tej pory odtwarzał tylko w kółko pierwsze dwie generacje gier Pokémon. Znam je już na pamięć, więc ile można? Na szczęście odkryłem, że istnieje cyfrowa wersja gry karcianej. Wreszcie będzie można pograć zgodnie z zasadami (i przy okazji się ich nauczyć...). Zaraz z drugiego końca miasta przyjdzie do mnie kolega i następne dziewięć godzin spędzimy wgapieni w ekran.

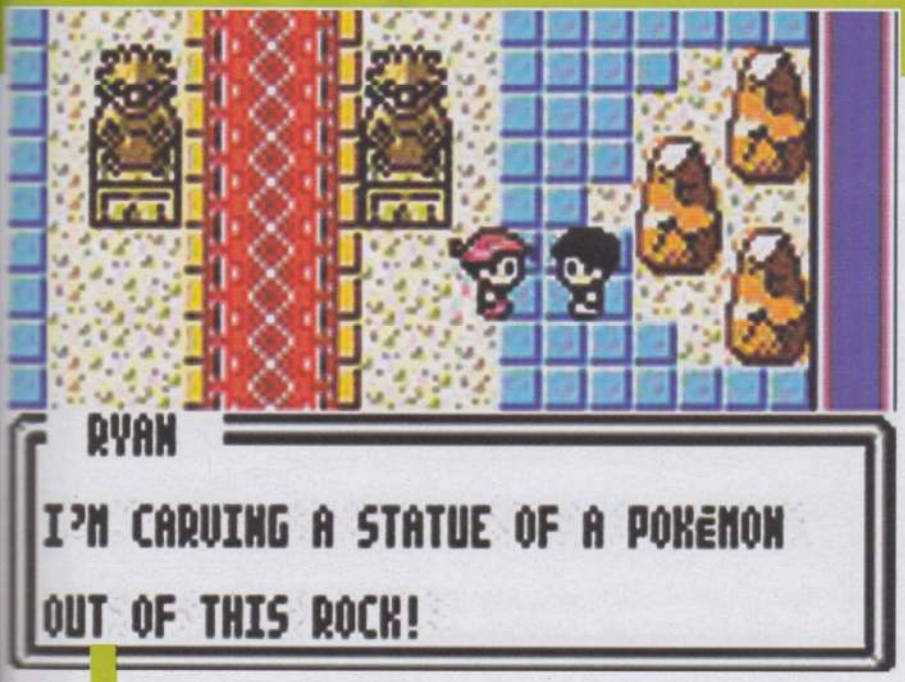
Pokémon Trading Card Game na Game Boya był efektem sukcesu „głównych" gier Pokémon oraz fizycznej wersji karcianki – i nawet niespecjalnie się z tym krył. W grze wcielaliśmy się w na-oko-dwunastolatka, który planuje zostać mistrzem kart Pokémon. Pierwszy zestaw otrzymuje od szanowanego profesora, na drodze do celu znajdują się kluby z liderami, których trzeba pokonać, żeby wspinać się po szczeblach karcianej kariery. W tej zaś przeszkadza pewny siebie rywal. Wszystko na swoim miejscu, prawda? Wiele schematów, które znaliśmy z Pokémon Red, przetłumaczonych tu zostało właśnie na karty – a dodać trzeba, że wiernie przeniesiono też sam system gry wraz z niemal wszystkimi kartami z pierwszych trzech zestawów (!) i wszystkimi zasadami. Samo PTCG jest zresztą dość sprawnym przełożeniem konceptu Pokémonów na język kart. Kieszonkowe potwory nadają się do tego typu zabawy jak mało co – w końcu cała idea trading card games polega na zbieraniu różnych rodzajów, wymienianiu się i pojedynkowaniu ze znajomymi. Twórcy nie zmarnowali tego potencjału – pokémonowa karcianka to gra o niskim progu wejścia (w przeciwieństwie do Magica czy Yu-Gi-Oh!, które do wejścia „na czysto" w metagame wymagają ogromnych nakładów czasu(**)), ale mająca wielką głębię i masę różnych strategii.

PTCG z 1998 otrzymało barwy dopiero na Game Boyach Color. Na takim ekranie wszystko było zielono-szare.

W Pokémon Trading Card Game dysponujemy własnoręcznie zbudowaną talią 60 kart – stopniowo je dobierając (kilka na początku i po jednej co turę), budujemy drużynę składającą się z maksymalnie sześciu stworów, podobnie jak w „prawdziwych" Pokémonach. Nasze potwory mogą przechodzić ewolucję w trakcie walki, by stawać się silniejsze i zyskiwać nowe umiejętności. Do ataków przeprowadzanych bezpośrednio na po-

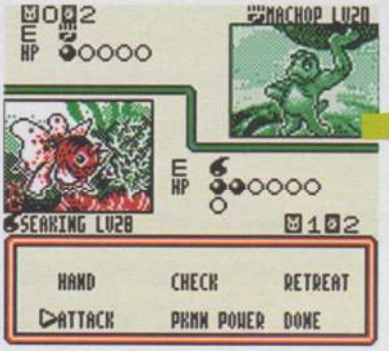
To nie do końca tak, że powróciła moda na karty Pokémon – ona tak naprawdę nigdy nie przeminęła. Wystarczy spojrzeć na to, jak licznie fani stawiają się na każdym dużym turnieju.

Muzyka!
Ścieżka dźwiękowa z PTCG na Game Boya to chiptune'owe arcydzieło. Oczywiście najpierw trzeba kochać gameboyowe brzmienie, ale trudno nie docenić takich utworów jak te z menu pauzy, poszczególnych klubów czy nawet motyw przygrywający podczas pojedynków: bit.ly/2bW5JpA.



Świat gry podzielony był na kilka miejscówek, po których chodziło się na piechotę. Pomiędzy nimi przemieszczać się trzeba było, „przeskakując" po mapie.

Na ekranie tytułowym nie mogło zabraknąć motywu, który dobrze znamy z odwrotu kart.

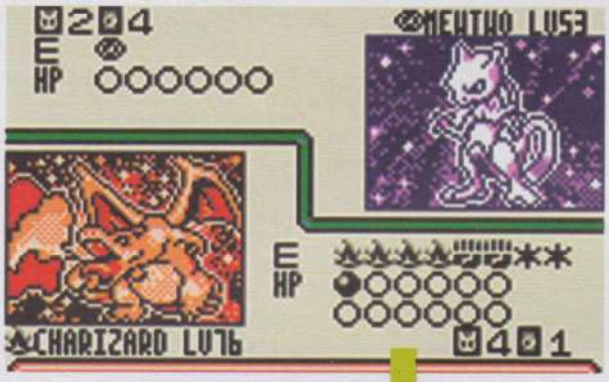


To imponujące, jak sprawnie udało się twórcom zmieścić wszystkie informacje na małym ekranie Game Boya.

Jak zagrać dzisiaj?

W Pokémon Trading Card Game z Game Boya – które zresztą stanowi bardzo dobre wprowadzenie do mechanizmów karcianki – można dziś zagrać na 3DS-ie, w wersji cyfrowej. Kosztuje 20 złotych. Pokémon Trading Card Game Online natomiast jest darmowe, też ma samouczek oraz ogromne Trainer Challenge, czyli kilka serii partyjek ze sztuczną inteligencją. Warto je ukończyć, bo za kolejne zwycięstwa dostajemy boostery i żetony, za które te boostery można kupić. Bo PTCGO nie ma mikrotransakcji (poza Kanadą, w której są one „testowane" od kilku lat), chyba że za takowe uznać kupowanie fizycznych boosterów. Jedna paczuszka uprawnia do odpakowania kolejnej, cyfrowej. Kosztuje kilkanaście złotych.

No i zawsze można po prostu kupić sobie dwie gotowe talie fizycznych kart i znaleźć kogoś, kto będzie chciał z nami grać. Oldskulowo.



Mewtwo może i jest legendą, ale w takiej sytuacji ma raczej marne szanse na wygraną

tworach przeciwnika potrzebne są karty energii. Przykładowo: leżący właśnie przede mną Azelf posiada dwa ataki. Shining Eyes wymaga jednej energii typu psychicznego, a Mind Bend – jednej psychicznej i dwóch dowolnych. Zarówno energie, jak i rodzaje samych Pokémonów opierają się luźno na tym, co znamy z gier czy anime – Pikachu będzie więc wymagać energii elektrycznych, Charmander ognistych, a Squirtle wodnych. Talie nie muszą być jednolite – można w nich zawrzeć np. potwory trawiaste i stalowe – zależnie od obranej strategii. Obowiązuje też standardowy pokémonowy system papier-nożyce-kamień (czy raczej: ogień-woda-trawa, choć to również duże uproszczenie).

Partię PTCG wygrywamy wtedy, gdy zbierzemy wszystkie karty nagród (sześć losowych z talii, jedną otrzymujemy za pokonanie jednego Pokémona), przeciwnikowi zabraknie Pokémonów zdolnych do walki lub kart w talii. I to właściwie cała podstawa, choć nieco rozwinięto te zasady na przestrzeni lat. Grę znacząco urozmaicają indywidualne ataki oraz mieszające w rozgrywce karty Trenerów (od „dobierz dwie karty" przez „wszystkie Pokémony trawiaste mają teraz 20 punktów życia więcej" po... a zresztą: bit.ly/2bZmSzI). Prostota podstawowych zasad przez lata sprawiała, że PTCG przyciągnęło do siebie miliony graczy, a możliwość ciągłego rozwoju i korzystania z nowych strategii zatrzymały ich na stałe lub przynajmniej – tak jak mnie – skłaniały do wielu powrotów.

Jest więc 2016 rok. Mam dwa fizyczne kartridże z PTCG z Game Boya, wersję cyfrową na 3DS-ie, Pokémon Trading Card Game Online – jedynego prawdziwego spadkobiercę klasycznej gry – zainstalowałem na dwóch komputerach w domu, tablecie i komputerze w redakcji. Z boosterów, które zaraz rozpakuję, wyjmę kody, które pozwolą mi otworzyć też wirtualne boostery i cieszyć się nowymi kartami dwa razy(***).

Minęło wiele lat, ale Pokémon Trading Card Game to wciąż jedna z najważniejszych karcianek na świecie. Wersja Online została zainstalowana po kilka milionów razy na różnych platformach, a znalezienie partnera do gry (ponad pięć lat po premierze) nie stanowi problemu o żadnej porze dnia i nocy. Pod koniec sierpnia tego roku odbyły się mistrzostwa świata, w których udział wzięły setki graczy – a to i tak tylko ci, którzy zdołali się zakwalifikować. Bo w różnych internetowych społecznościach można znaleźć dziesiątki (jeśli nie setki) tysięcy miłośników karcianki. □

(*) Holo, holofoil – karta z odblaskowymi elementami, najczęściej dodająca wartości. No, dzisiaj to uproszczenie, ale 15 lat temu tak właśnie było.
(**) Efekt: człowiek, który powraca po latach do PTCG, może bez problemu oglądać turniej z użyciem współczesnych kart (no, może po nadrobieniu paru nowych zasad) i rozumieć większość, jeśli nie wszystko, co dzieje się na stole. W przypadku Yu-Gi-Oh! już tak nie jest – nawet jeżeli nadrobi dodane ostatnio mechanizmy, to bez znajomości kart nie będzie potrafił za niczym nadążyć.
(***) Dopisek po rozpakowaniu: z jednego wyjąłem „Ultra Rzadką" kartę o wartości 110 zł. Profit!

Producent: Piranha Bytes
Premiera: 2001
Gatunek: RPG
Platforma: PC
Jak zagrać: gra jest dostępna na Steamie i GOGu, dodatkowo systematycznie ląduje w koszyku z przecenami, więc całą serię można wyrwać za grosze
Gameplay: fd82f.skroc.pl

Nie jesteś pępkiem świata!

Gdy o nic nie pytany na dzień dobry dostaję w zęby, wiem już, że wylądowałem w złej dzielnicy. Albo w Górniczej Dolinie, co w sumie na jedno wychodzi. Bo Górnicza Dolina to takie miejsce, gdzie na każdym kroku trzeba mieć się na baczności. Skręci człowiek nie tam, gdzie trzeba, i w jednej chwili może zostać zaatakowany, pożarty, rozszarpany, zmiażdżony lub w najlepszym razie skrojony z kasy. Niby banał, ale to tylko jeden z powodów, który sprawił, że świat Gothica z miejsca zawładnął moją wyobraźnią i sercem. ■ *Eugeniusz Siekiera*

Mamy rok Pański 2001, na rynku prężą swe muskuły ekipy z BioWare i Black Isle Studios, rządząc i dzieląc w segmencie RPG i raz za razem bombardując nas kolejnymi rozbudowanymi molochami, które eksplorujemy w rzucie izometrycznym. Wtem nikomu nieznane studio z niemieckiego Essen dzieli się swoim pomysłem na grę fabularną rozgrywaną w otwartym uniwersum i pełnym trójwymiarze. Świat pada zemdlony na widok Gothica, a miłośnicy gatunku stawiają ołtarze, bo oto ukazał im się nowy bożek.

Żartuję, nic z tych rzeczy. Generalnie świat ma Gothica w głębokim poważaniu, nie licząc może ojczyzny autorów, ale kto by niemiecki rynek brał na poważnie. Nim perypetie Bezimiennego staną się hitem u jego wschodnich sąsiadów, musi minąć rok z okładem, bo dopiero w marcu 2002 roku otrzymujemy Gothica w pełni spolonizowanego. Karuzela szaleństwa nabiera prędkości. Świat RPG miał już nie być taki sam, przynajmniej w świadomości graczy znad Wisły. Mojej również.

Tytuł stworzony przez kilkunastoosobową grupkę zapaleńców z oczywistych przyczyn nie mógł konkurować z gigantami pokroju Baldura czy Tormenta, więc nawet nie próbował tego robić. I chwała Innosowi za to! Dzięki temu gra znalazła swoją własną niszę, w której poczuła się zaskakująco dobrze. Bo w końcu mogłem przeżyć przygodę, w której nie byłem pępkiem świata. Wcielając się w zwykłego oprycha bez imienia, lądowałem w miejscu, w którym rządziły reguły twardej pięści, a na pozycję i szacunek musiałem uczciwie zapracować, mozolnie pnąc się na szczyt w lokalnej hierarchii. Ale po kolei...

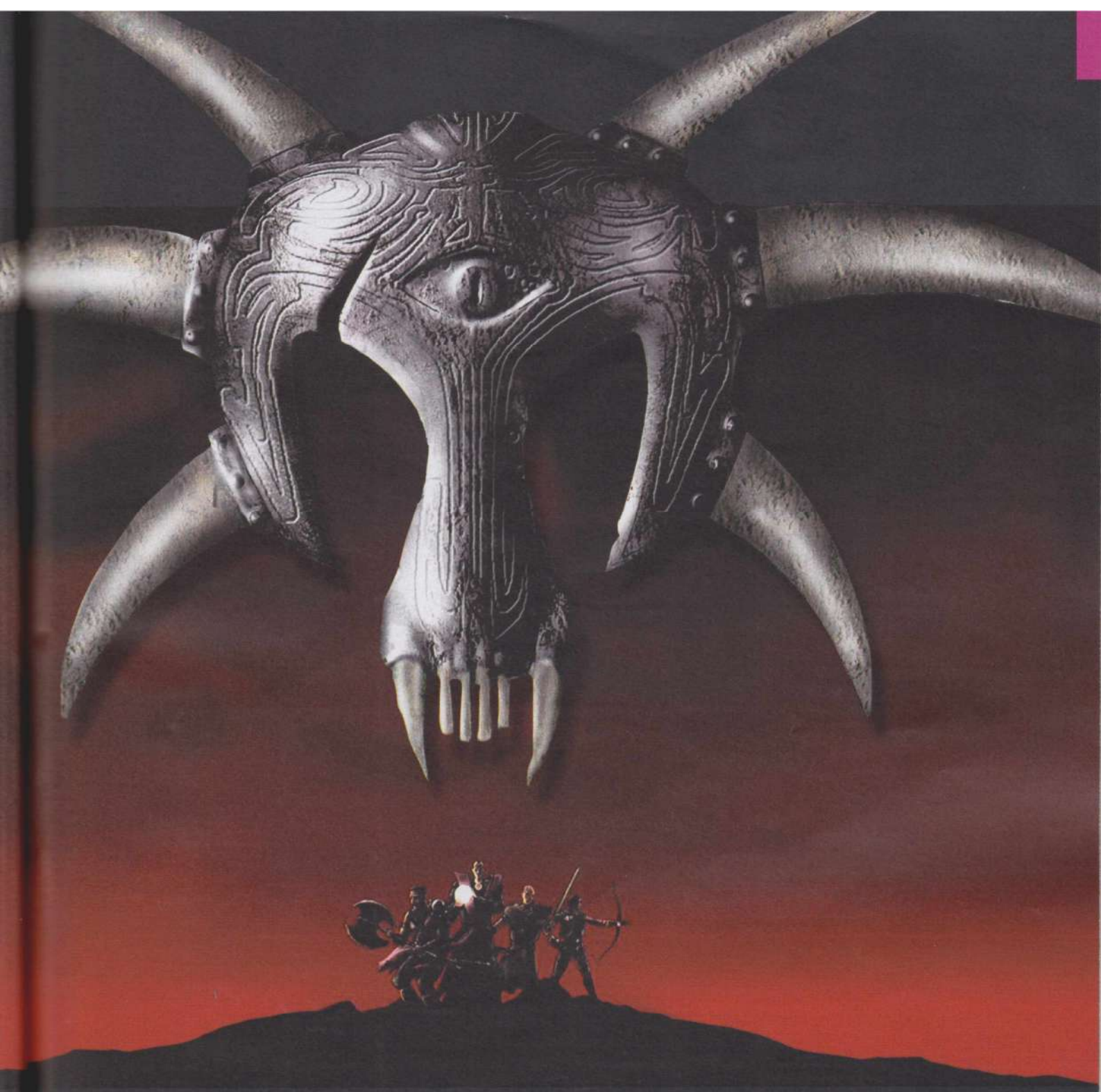
Przejmując kontrolę nad skazańcem, trafiłem do specyficznego więzienia, Kolonii odgrodzonej od zewnętrznego świata magiczną barierą, którą można pokonać tylko w jedną stronę. Byłem drobnym przestępcą o nieznanej nikomu przeszłości, więc oczywiste było, że nikt nie oczekiwał ode mnie wielkich czynów. Prawdę powiedziawszy, nikt nawet nie wiedział o moim istnieniu, ja z kolei chciałem po prostu przeżyć, z czym na początku miałem ogromne problemy. Tu nie było ścieżek na skróty, nawet zdobywanie nowych umiejętności nie ograniczało się – jak w praktycznie dowolnej innej grze fabularnej – do przydzielania punkcików w jakiejś wyimaginowanej tabeli. Jakie było moje zdziwienie, gdy okazało się, że chcąc ▸▸

Gothic doczekał się pełnego spolszczenia, które po dziś dzień stawiane jest za wzór polonizacji nie tylko solidnej i dobrze nagranej, ale i zabawnej.

Ciach!

Z finalnej wersji Gothica wyleciał nie tylko tryb kooperacji, który miał pozwolić rozbijać się po Kolonii w pięcioosobowych drużynach, ale i zaawansowana fizyka (pozwalająca między innymi na niszczenie większych obiektów), rozbudowane przerywniki filmowe czy nawet opcje skradankowe wzorowane na serii Thief. Powód? Ten co zawsze, brak kasy i przekładana w nieskończoność premiera sprawiły, że utemperowano rozbuchane ambicje i skupiono się na szlifowaniu tego, co już było zrobione.

Świątynny dziedziniec, miejsce kultu dla wszystkich wyznawców Śniącego. I nałogowych palaczy bagiennego ziela.



Ambicje Piranii nie ograniczały się tylko do singla, ale z trybu wieloosobowego ostatecznie zrezygnowano.

Przeciwników należało wywabiać i utylizować pojedynczo. Grupa szkieletów atakująca jednocześnie była praktycznie gwarancją zgonu.

Bezimienny

To właśnie ten człowiek sprawił, że głos bohatera bez imienia stał się tak dobrze rozpoznawalny w naszym kraju. Lista gier, które dubbingował Jacek Mikołajczak jest naprawdę imponująca (m.in. Baldur's Gate II: Tron Bhaala, Assassin's Creed, Mass Effect, Dragon Age, Skyrim, Diablo III, Wiedźmin 3 i wiele innych), ale w naszej świadomości chyba już zawsze będzie kojarzony przede wszystkim z postacią Bezimiennego.

posiąść praktyczną wiedzę na temat otwierania zamków, łowiectwa czy walki, muszę udać się do odpowiedniego nauczyciela i „wykupić" dany talent, płacąc nie tylko punktami doświadczenia, ale i niemałą sumką miejscowej waluty. Ale hej, nikt nie obiecywał, że życie skazańca będzie łatwe!

Gothic na każdym kroku zachwycał mnie światem, którym rządziły jasno określone zależności. Byłem pozostawiony sam sobie i każdy miał mnie gdzieś, zwłaszcza na początku przygody, nim zdobyłem zaufanie jednego z obozów, zasilając w następstwie jego szeregi. Musiałem więc liczyć się z brutalnymi regułami, które tenże świat ukształtowały, wpływały na relacje między obozami, wewnętrzną ekonomię Kolonii i tak dalej. Co więcej, teoretycznie nigdzie nie mogłem czuć się bezpiecznie, mogąc stać się ofiarą napaści nawet w teoretycznie „swoim" obozowisku, zostać zmuszonym do zapłacenia haraczu lub wyzwany na pojedynek. Wlezienie do cudzej chałupy było jawnym proszeniem się o kłopoty, podobnie jak krótka wyprawa do pobliskiego lasu. Bo tu pojedynczy wilk stanowił realne zagrożenie, zwłaszcza gdy stanąłem przed nim uzbrojony jedynie w wyszczerbiony kilof i sterowanie przyjazne inaczej. Świat Gothica miał jeszcze jedną niezaprzeczalną zaletę. On po prostu żył. Cykl dobowy wyznaczał kolejność obowiązków i czynności, których podejmowali się mieszkańcy Kolonii. Za dnia kucharz mieszał w potężnym garncu, kowal wykuwał i ostrzył miecze, myśliwi ucinali sobie pogawędkę o zwierzynie, a nowi rekruci ćwiczyli na zamkowym placu z dowódcą straży. Jedni pracowali w polu, inni stali u bram obozu, pilnując wejścia, kolejni upalali się bagiennym zielem, mamrocząc pod nosem jakieś farmazony. Gdy zaś przychodził wieczór, co niektórzy siadali przy ogniskach, inni raczyli się rozwodnionym piwem w lokalnej karczmie, a jeszcze później każdy udawał się do swojej chałupy i kładł na pryczy (nierzadko w pełnej płytowej zbroi i z tarczą na plecach, ale to szczegół). Jednym słowem każdy miał jakąś rolę do odegrania i skwapliwie robił swoje, przez co świat przedstawiony wydawał się wiarygodny, sprawiał wrażenie żyjącego organizmu, a nie pustej wydmuszki, sztucznej piaskownicy wypełnionej manekinami. A ja byłem częścią tego świata, chciałem w nim żyć, przebywać, czasem zwyczajnie łażąc bez celu i podziwiając widoki, ale znacznie częściej szukając guza i wielkiej przygody.

Czy była to gra idealna? Nic z tych rzeczy. Wiele elementów w Gothicu wkurzało, większość mankamentów była jednak wynikiem nie tyle lenistwa czy ograniczonego budżetu, co braku potrzebnego doświadczenia przy pracy nad projektem tak dużego formatu. Pierwszą rzeczą, na której wyłożyli się twórcy, było coś tak prozaicznego jak sterowanie. Wykorzystane rozwiązania okazały się nienaturalne i frustrujące, bo niepotrzebnie komplikowały najprostsze czynności (jak chociażby podniesienie dowolnego przedmiotu). Zakupy u lokalnego handlarza wymagały alpejskich kombinacji na klawiaturze, bo nawet okna ekwipunku i system zarządzania nim okazywały się skrajnie nieintuicyjne, a do tego były źle zaprojektowane i mało funkcjonalne.

Jedna z tych gier, które w Polsce cieszą się statusem „kultowej", choć większość świata nie podziela naszego entuzjazmu. Ale czy to w czymkolwiek nam przeszkadza?

Co tu dużo mówić, w Gothica grało się trochę tak, jak wyglądał – topornie i siermiężnie. I co najdziwniejsze, miało to

Początek gry. Dzień chyli się ku końcowi, a w tle majaczą mury Starego obozu, mego pierwszego domu. To nie łza wzruszenia, po prostu coś mi wpadło do oka.

Proste jest piękne... i użyteczne

Otwarte światy mają to do siebie, że gdzieś muszą się kończyć. Granicą tą jest najczęściej woda, dlatego też sandboksy bardzo często umiejscowione są na olbrzymich wyspach. Piranie i na tym polu wykazały się nie lada fantazją, dowodząc, że można rozwiązać to nieco inaczej. Zainspirowani filmem „Ucieczka z Nowego Jorku" z 1981 roku, wpadli na pomysł magicznej bariery. Motyw, który leżał u podwalin całej historii, okazał się strzałem w dziesiątkę, bo w idealny sposób współgrał z konceptem odciętej od świata, zamkniętej społeczności zbirów i łotrów, po wtóre rozgrzeszał twórców z ograniczeń wynikających ze stworzenia hermetycznego świata. Bo oto z jednej strony miałem świadomość bycia częścią jakiegoś większego uniwersum, z drugiej jednak owa magiczna bariera w naturalny sposób trzymała mnie w ryzach wykreowanego fragmentu lądu i nawet przez moment nie przyszło mi do głowy, by kwestionować takie rozwiązanie, zarzucając mu sztuczność.

By przekroczyć wewnętrzną bramę obozowiska i dostać się na zamkowy dziedziniec, trzeba było wkupić się w łaski miejscowych ważniaków.

swój urok. Zresztą, skoro już poruszyłem temat oprawy graficznej, z oczywistych względów jest ona tym elementem, który z perspektywy czasu najbardziej dostał po tyłku. Tym, co razi dziś szczególnie, są na pewno modele postaci i ich animacje (warto dodać, że mimo wieloletniego doświadczenia niemiecka ekipa wciąż ma z tym ogromne problemy). Oczywiście sama Kolonia, złożona z kątów prostych i odmalowana w dość ponurych, brunatnych barwach, dziś już także raczej zachwytu nie wzbudza, jednak zaskakująco dobrze współgra to z ogólną surowością świata przedstawionego.

O magii wylewającej się z każdego zakątka Górniczej Doliny można pisać wiele i długo, ale powiedzmy sobie szczerze – papier nigdy nie odda jej w pełni. Nie twierdzę, że po doświadczeniach z trzecim Wiedźminem pionierski projekt niedoświadczonego wtedy studia będzie w stanie zachwycić was równie mocno jak mnie czternaście lat temu. Na tle dzisiejszej konkurencji gra może wydać się wam mała, zbyt hermetyczna, a już z całą pewnością toporna i zwyczajnie szpetna. Ale jest przy okazji spora szansa, że oczaruje was klimatem, tak charakterystycznym i niepodrabialnym. Gothic to drewniana animacja, przesadzone w zamierzony sposób dialogi, koszmarnie męcząca walka i interfejs, który cię nienawidzi. To jednak również duszne, mroczne fantasy, wiarygodne i niezwykle plastycznie odmalowane, pozbawione zbędnego balastu w postaci elfów, krasnoludów i reszty posttolkienowskiej ferajny.

Ale Gothic to także porywająca historia, niebędąca jedynie pretekstem do pompowania statystyk; to opowieść, którą faktycznie będziesz chciał śledzić z wypiekami na twarzy. Lecz o tym trzeba już przekonać się na własnej skórze. Zebrać łomot na arenie w Starym Obozie, uciułać rudę na lepszą broń, zapuścić się na terytorium orków i zginąć od pierwszego uderzenia lub zanurkować w najgłębszych korytarzach kopalni, by wytłuc gniazda pełzaczy. Trzeba pierwszy raz wyruszyć nocą do lasu i napatoczyć się na śpiącego wśród drzew Cieniostwora, zaciągnąć się w wolnej chwili bagiennym zielem, słuchając huku pobliskiego wodospadu, albo po prostu usiąść przy ognisku i rozkoszować się nocnym niebem.

Do diaska, chyba znów tam wrócę! Bo warto z wielu powodów, ale najważniejszym jest to, co nieuchwytne – klimat. Mimo pewnej surowości i siermiężności nie było drugiego takiego RPG-a i prawdopodobnie już nie będzie. □

Jagged Alliance 2 to raj dla entuzjastów wszelkiego rodzaju militariów. Wybór broni jest ogromny.

Królowa taktyki

Producent: SirTech
Premiera: 1999
Gatunek: taktyczna
Platforma: PC
Jak zagrać: grę (a także dodatki Unfinished Business i Wildfire) można kupić np. na GOG-u; mod 1.13 jest dostępny do pobrania na stronie ja2v113.pbworks.com

Wielu próbowało, ale przez 17 lat nikt do jakości i grywalności genialnego dzieła Kanadyjczyków nie zdołał się nawet zbliżyć. ■ *enki*

O tym, że grając w Jagged Alliance 2, mam do czynienia z dziełem wybitnym, wiedziałem od momentu, gdy całymi dniami katowałem (załączone zresztą na płycie CD-Action) prezentujące warstwę taktyczną gry demo. Bo choć gra jest pełna różnego rodzaju broni i amunicji, zabijania, wyzwalania, trenowania, taktyki, strategicznych manewrów, pilnowania funduszy, trudnych decyzji i sposobności do podejmowania ryzyka, to przede wszystkim gra o ludziach. O ich historiach, zaletach i słabościach.

Tak miało być. Projektując pierwsze Jagged Alliance, Ian Currie miał jeden główny cel – aby gracze przywiązali się do kierowanych przez siebie postaci. Nie chcąc pozostawiać ich losu sztucznej inteligencji, która przejmowałaby nad nimi kontrolę, gdy użytkownik skupiałby się akurat na kimś innym, reżyser gry postawił na rozgrywkę turową zamiast osadzić ją w czasie rzeczywistym. Każda akcja, każdy tryumf i każda śmierć najemników były efektem działań gracza. To oraz osadzenie rozgrywki na mapie podzielonej na ręcznie „wyrzeźbione" sektory stanowiły trzon, wokół którego następnie, na poczet sequela, nabudowano skomplikowaną sieć fantastycznie współgrających ze sobą systemów. Dzięki nim nie było dwóch identycznych rozgrywek w „dwójce", a każda stanowiła dla graczy niesamowitą przygodę.

JA2 zawiera w sobie wszystko, co lubię. Na początku pozwala – w formie humorystycznego testu osobowości – stworzyć własnego najemnika. A w zasadzie swoje growe alter ego – jedyne, które za swe usługi nie będzie żądało zapłaty. I oto pierwszą inwestycję emocjonalną mamy z głowy. Potem idzie z górki. Wykorzystując początkowe fundusze, można do „siebie" dokooptować kompanię wybraną z tak szerokiej obsady, że spokojnie da się rozpocząć kilka rozgrywek, nie powtarzając ani jednej gęby w składzie. Jedni się lubią nawzajem, inni średnio, a jeszcze inni zupełnie nie będą chcieli dołączyć, jeśli na garnuszku będziemy mieli kogoś, kogo szczerze nienawidzą. Jak na przykład Lynx i Buzz, którzy w „jedynce" mieli płomienny romans, a w „dwójce" darzą się wyjątkową antypatią. Na oryginalnej okładce gry tuż nad logo stoi napis „A Role-Playing Strategy Game" i owy erpegowy aspekt – oprócz interakcji postaci włączający również do rozgrywki questy czy nawet cutscenki popychające do przodu szczątkowy (bo oddający wodze nad fabułą graczowi) scenariusz – wyraźnie odróżnia ją od rzeszy naśladowców.

Podoba mi się również odwaga i kunszt twórców, którzy umiejętnie zmiksowali poważny skądinąd ton z wątkami humorystycznymi. Gra z jednej strony po swojemu komentuje realia najemniczej profesji, a także bezpośrednio porusza temat totalitarnego reżimu – w tym wiążącymi się z nim bezpośrednio problemami wszechobecnej biedy, prostytucji czy nawet wykorzystywania do pracy dzieci. Z drugiej bawi dialogami pomiędzy Deidranną i jej obijanym po pysku przydupasem Elliottem, a także całym nieopisanym w instrukcji i pozostawionym graczom do rozgryzienia systemem

Ogromna różnorodność i mnogość rozwiązań taktycznych podana graczom na tacy w sosie RPG.

Choć trudno nazwać to „fizyką" gry, ściany można było przebić, a fragmenty budynków burzyć. Choćby po to, by stworzyć sobie do nich nowe wejście.

Gra pozwala wybrać partię ciała, w którą chcemy trafić. Gdy nie da rady w głowę, warto rozważyć przewrócenie lub okulawienie oponenta strzałem w nogi.

Mod 1.13 to gruntowne przepisanie starych i dodanie nowych systemów rozgrywki przy zachowaniu scenariusza oryginału.

craftingu à la MacGyver. Tak, z gumy do żucia i kilku innych bibelotów da się tu stworzyć całkiem funkcjonalny wizjer rentgenowski.

To wreszcie opowieść drogi – na przestrzeni kampanii dane jest nam przemierzyć niemal całą wyspę – od Omerty, przez Drassen, Cambrię, San Monę, Chitzenę, Almę, Balime, aż do Meduny. Zdobywamy kolejne przyczółki, szkolimy siły samoobrony, ale jednocześnie przemy przed siebie. Zawsze mamy przed sobą zarówno wyraźny cel – pałac Deidranny – jak i widok na to, jaki poczyniliśmy progres od momentu rozpoczęcia przygody.

Wszystko to można byłoby jednak o kant tyłka Moniki „Buns" Sondergard potłuc, gdyby nie wybijała się ponad to doskonała warstwa taktyczna.

W rękach gracza najemnicy mogą niemal wszystko. Mogą chodzić (również bokiem i tyłem), kucać i czołgać się. Wdrapywać się na dachy. Rzucać granatami, podkładać ładunki wybuchowe, przekazywać sobie przedmioty. Zakładać różne rodzaje ubrań i traktować je zestawami do kamuflażu. Pić wodę, by odzyskać energię lub szprycować się działającymi szybciej specyfikami. Ba, samo posiadanie przez nich pieniędzy w kieszeniach potrafi podnieść ich morale. Gdy dochodzi do starcia z siłami Deidranny i włącza się tryb turowy, gracz ma nad wszystkim pełną kontrolę. Wie, ile wyda na bieg do celu, ile na strzał „z biodra", a ile na rzut nożem. Zamiast bawić się w chowanego przy użyciu popularnego obecnie „tarczkowego" systemu osłon musi szukać dobrej pozycji na własną rękę. Może zaciąć mu się nienaprawiany od dawna karabin, ale jest w stanie również – przy pomocy nożyc do metalu – otworzyć niepostrzeżenie przejście w ogrodzeniu bazy wroga.

Bezprecedensowa złożoność gry – zwielokrotniona jeszcze przez nieoficjalny, ciągle rozwijany fanowski mod 1.13 (nazwa nawiązuje do numeracji łatek gry) – dziś wydaje się nie do powtórzenia. Na przeszkodzie wszelkim nieudanym naśladowcom gry Sir-Techa, a było ich wielu (patrz: ramka), stanęły problemy z implementacją wszystkich strategiczno-taktycznych zależności, które napędzały rozgrywkę tworzonej przecież przez całe pięć lat „dwójki". Trudno mi również wyobrazić sobie, jaki wydawca byłby potencjalnie zainteresowany ufundowaniem taktycznej gry o tak skomplikowanej budowie, gdy tryumfy święcą obecnie relatywnie prostolinijne XCOM-y. (Może poza Paradoksem, który jednak koncentruje się na swoich globalnych grach strategicznych).

Na szczęście zarówno Jagged Alliance 2, jak i (mniej interesujące) dodatki do niego wciąż dostępne są w dystrybucji cyfrowej. Społeczność gry cały czas żyje i tworzy (np. mod Jagged Alliance 2/1 Metavira odtwarzający pierwszą część gry na silniku „dwójki"), a wspomniany wcześniej mod 1.13 nadaje tytułowi zupełnie nowego sznytu i z całego serca polecam go weteranom „waniliowej" odsłony, którzy nie mieli z nim do tej pory do czynienia. Arulco czeka! □

„Dwójka" po wieki

Wieloletnie podchody do kontynuacji serii rozpoczęło Strategy First, które w akcję „trójki" chciało wkomponować frakcje, dla których moglibyśmy pracować. Podobnie jak Jagged Alliance 3D, czyli „dwójka" przeniesiona w trójwymiar, projekt ten nie doczekał się realizacji. W latach 2006-2009 do wskrzeszenia serii przymierzała się rosyjska Akella, ale znów nieudanie. Prawa do marki po licznych roszadach trafiły do bitComposer Games. Ich Jagged Alliance: Back in Action miał być „pełnoskalowym" remakiem „dwójki", ale odejście od turowego systemu walki już na starcie przekreśliło tę grę w oczach wielu fanów oryginału. Swoje pięć minut miały również Jagged Alliance Online oraz Jagged Alliance: Flashback, przy czym ten ostatni tytuł był na tyle słaby, że niedługo po premierze jego duńscy twórcy spakowali manatki. Obecnie prawa do marki znajdują się w rękach THQ Nordic.

#TONY HAWK'S PRO SKATER (SERIA)

Producent: Neversoft
Premiery: 1999-2002
Platformy: PS1, XBOX (1-4), GBC/N64 (1-3), DC (1-2), GBA/PC/PS2 (2-4), NGC (3-4)
Jak zagrać: kupić używane wersje

900

Legenda skateboardingu Tony Hawk odchodzi na emeryturę, a wraz z nim seria gier, która nakłoniła mnie i tłumy innych nastolatków do zakupu własnej deskorolki i słuchania Bad Religion.

■ *Aleksander „Cross" Borszowski*

Chyba każdy fan Tony Hawk's Pro Skater kojarzy tak zwaną „dziewięćsetkę", czyli niesamowicie wysoko punktowany ruch specjalny, podczas którego skejter odbija się z wysoką prędkością od rampy, a następnie wykonuje dwa i pół obrotu w powietrzu. Nie jest to oczywiście bzdurny wymysł programistów, ale rzeczywisty trik, który wykonać potrafią jedynie najlepsi z najlepszych (w chwili pisania tego tekstu jest to zaledwie 15 osób). Pierwszym człowiekiem, któremu udało się skutecznie wylądować po obrocie o 900 stopni, był mój nastoletni idol, Tony „The Birdman" Hawk. Legenda deski, twórca dziesiątek sztuczek pokroju Stalefisha, Kickflip McTwista czy Airwalka, zaprezentował „The 900" po raz pierwszy podczas mistrzostw X-Games w San Francisco w 1999 roku. Skaterowi wystarczyło 11 nieudanych prób, by stać się sensacją.

Tony Hawk's Pro Skater sprzedawało graczowi wizję jazdy na deskorolce znacznie lepszą od rzeczywistości.

Dokładnie 17 lat później, 27 czerwca 2016 roku, 48-letni Hawk – o znacznie bardziej zniszczonej twarzy i przyprószonej siwizną czuprynie niż na okładkach gier – próbuje wykonać dziewięćsetkę ostatni raz, przed kamerami. Raz za razem potyka się w coraz bardziej efektowny sposób, coraz głośniej klnąc. W pewnym momencie operator pokazuje, jak ikona sportu siedzi w milczeniu na rampie, bezsilnie patrząc w ścianę. Przekaz jest jasny: to nie jest już Tony, jakiego pamiętacie z nagrań ze złotej ery popularności deskorolki. Oglądając jego spoconą, sfrustrowaną, wyniszczoną już nieco sylwetkę, nie dożywszy jeszcze ćwierćwiecza, czuję się stary.

W 1999 roku popularność skateboardingu powoli odchodziła w niepamięć – gdy jednak Hawk dokonał niemożliwego podczas X-Games, USA zwariowało na jego punkcie w sposób porównywalny do Polski odkrywającej istnienie Adama Małysza. W podobny sposób jak Orzeł z Wisły stał się kilkanaście lat temu symbolem skoków narciarskich, tak „Jastrząb" z Kalifornii stał się amerykańskim synonimem deskorolki – i nie tylko. Jego klip odbił się tak szerokim echem, że nawet niżej podpisany po zobaczeniu go w telewizji kilkanaście miesięcy później zaczął błagać rodzinę o deskorolkę (i doczekał się, ale chińskiej, niepozwalającej na żadne triki).

Hawk był zszokowany skalą swojego sukcesu – trudno było mu uwierzyć, że wystarczył jeden trik w telewizji, by doczekać się miana supergwiazdy, ale nie znaczy to, że nie umiał wykorzystać zaistniałej sytuacji. To w końcu człowiek, który nazwał jeden ze swoich najsłynniej-

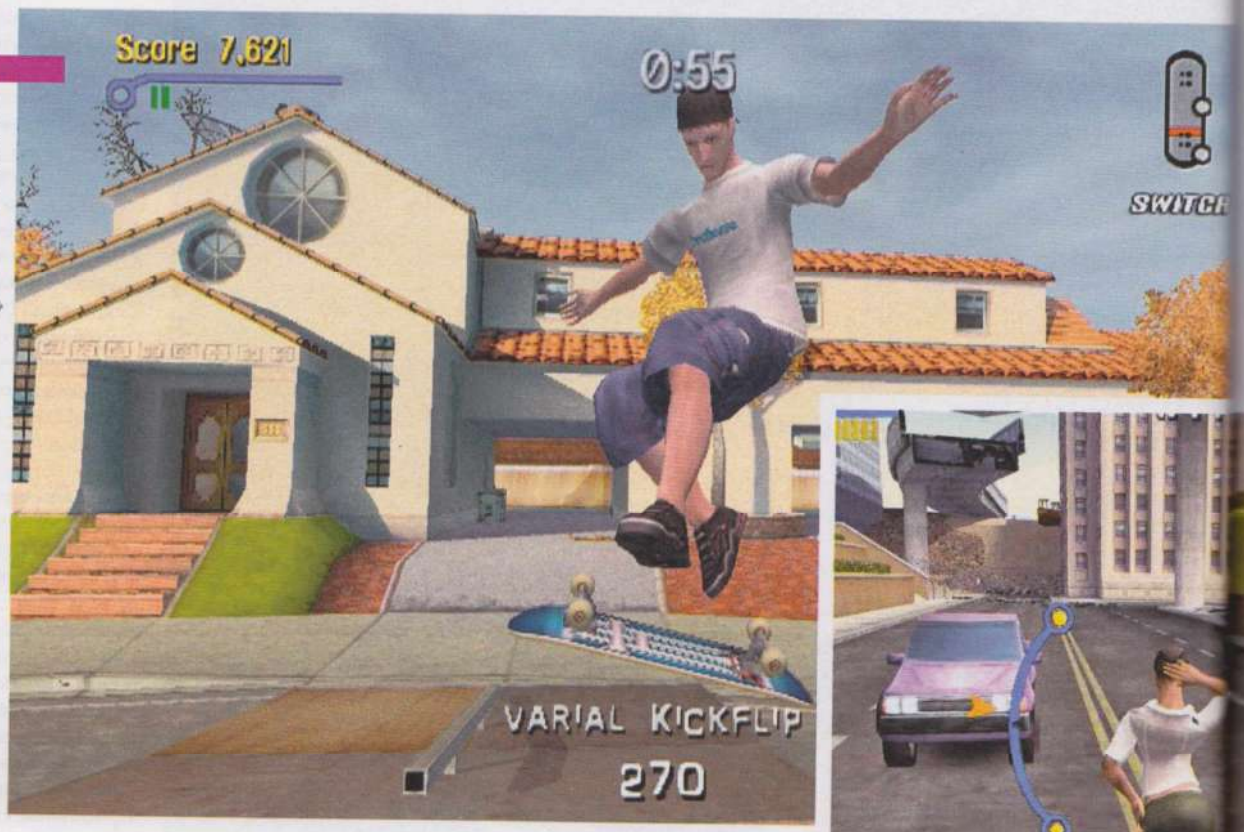
szych trików „Madonna" tylko dlatego, żeby jego nazwa była „trendy" i sprawna marketingowo. Szybko zaczął pojawiać się w odcinkach Simpsonów, reklamować marki odzieżowe, zagrał nawet w idealnie odzwierciedlającym kiczowatego ducha przełomu wieków filmie „xXx", gdzie zobaczyć możemy go jako znajomego Xandera Cage'a (Vin Diesel), zadufanego mistrza wszelkich sportów ekstremalnych walczącego z terrorystami w rytm muzyki Rammsteina i Drowning Pool. Coraz częściej oskarżany o sprzedanie siebie i sportu skater nie wiedział jednak, że najtrwalszym elementem jego dziedzictwa po latach okaże się seria zręcznościowych gier wideo.

W wywiadzie z portalem Gamespot w styczniu 1999 roku Tony twierdził, że osobiście zaangażował się w tworzenie gry sygnowanej swoim imieniem, by „odzwierciedlić rzeczywistość i ekscytację profesjonalnego skateboardingu". Każdy fan konkurencyjnej serii EA pod tytułem Skate zareaguje pewnie na te słowa śmiechem. To przecież ich seria dekadę później stała się wiernym symulatorem mozolnego ćwiczenia kolejnych ruchów aż do absolutnego ich opanowania, podczas gdy Tony Hawk's Pro Skater już od samego początku zachęcał graczy do ciągłego klecenia kombinacji trików, których szansa wykonania z rzędu w rzeczywistości wynosi jeden do miliarda.

Czwarta część porzuciła schemat dwuminutowych rund na rzecz sandboksowej zabawy. Przez krytykę fanów w kolejnych grach dodano też klasyczny tryb. [THPS4]

Skateparkami w THPS okazywały się najróżniejsze miejsca: znane metropolie, lotniska, więzienia, szkoły czy statki wycieczkowe. [THPS3]

#TONY HAWK'S PRO SKATER (SERIA)



Trudno ocenić, która część jest najlepsza, ale gracze najczęściej głosują na drugą i trzecią. [THPS3]

Minęły lata, a seria nadal nie doczekała się godnego następcy. Produkcje typu Skate i OlliOlli oferują coś zupełnie innego.

Ci, którzy szukali jednak w THPS realizmu, nie rozumieli, co widziałem w nim ja i miliony innych fanów, co za cel przyświecał twórcom. Chodziło o odwzorowanie estetyki taśm VHS ze sztuczkami, czyli rzeczywistych „combo video", na których skejterzy dzięki montażowi wydawali się wykonywać z rzędu całe serie diabelnie niebezpiecznych akrobacji, okazjonalnie zaliczając bardzo bolesne porażki. Dlatego gra w THPS to nieustająca parada trików i efektownych wywrotek, w której aspekt symulacji schodzi na czwarty plan. Dlatego też developerzy uporczywie wypełniali dział bonusów nagraniami, rozrzucając po wszystkich poziomach sprytnie ukryte „sekretne taśmy", w domyśle pełne niezwykłych pokazów deskorolkowych umiejętności.

Dwie minuty – tyle czasu dawało graczowi w trzech pierwszych częściach serii studio Neversoft, by popisać się na każdym poziomie. Dostawaliśmy do ręki listę celów, których określoną liczbę należało spełnić przed przejściem na następny poziom, i zaczynaliśmy je wykonywać w dowolnej kolejności. Nabij odpowiednią liczbę punktów za kombinację trików. Zbierz rozrzucone po całej mapie literki S-K-A-T-E. Zrób określoną sztuczkę w konkretnym miejscu. Taka struktura pozwala każdemu bawić się grą we własnym tempie. Ja, jako niezręczny dzieciak, wysilałem się ukończeniem w wyznaczonym czasie nad każdym zadaniem, ciesząc się z każdego drobnego sukcesu. A jako już dorosły człowiek zbierałem wszystkie znajdźki i złote medale turniejowe, próbując co poziom bić rekordy punktowe i wykonywać maksymalną możliwą liczbę zadań za jednym zamachem.

Zasadnicze powody, dla których Tony Hawk's Pro Skater uzależniało, były dwa – pierwszym była czysta radość z kontroli nad postacią. Fizyka poruszania się, mimo że totalnie niewiarygodna, była od początku satysfakcjonująca i z czasem coraz bliższa perfekcji, a komendy wszystkich trików były proste i instynktowne. Mechanizmy, choć w założeniach proste, zostawiały sporo miejsca na rozwój, dzięki czemu spędzałem godziny na poprawianiu swojego stylu jazdy: wcielałem triki z kopnięciami deski w powietrzu w kombinacje ślizgów, wybierałem coraz lepiej punktowane ruchy specjalne, uczyłem się sprawniejszego poruszania się po mapach za pomocą jazdy po ścianach.

A skoro o mapach mowa – drugą przyczyną wywoływania nałogu były ich misterne konstrukcje. Rzadko były to zwykłe, nudne skateparki: już wydana na PS1 pierwsza część wysyłała nas do galerii handlowej i bazy wojskowej w Strefie 51, gdzie różne rampy i umożliwiające ślizg powierzchnie były mniej lub bardziej sprytnie zakamuflowane jako elementy otoczenia. W THPS3 zaś w ręce graczy oddano takie cuda jak statek wycieczkowy z muzeami, szklarniami i gigantycznym basenem, spokojne przedmieścia z placem budowy i nawiedzonym domem czy centrum Los Angeles, które mimo pewnych swobód artystycznych projektantów sprytnie naśladowało architekturę metropolii. Uwielbiałem zresztą poprzez serię czterech zręcznych ślizgów powodować tam trzęsienie ziemi (!), które zupełnie zmieniało konstrukcję poziomu. Tego typu interakcje – od aktywowania przełączników powodujących chaos w fabryce po niszczenie dzwonków szkolnych celem odblokowania tajnego przejścia – dawały masę radości i sprawiały, że świat gry wydawał mi się rze-

czywiście żywy. Gdy po latach Tony'ego Hawka przejęli z rąk Neversoftu partacze ze studia Robomodo, zupełnie nie zwracali uwagi na takie szczegóły, przez co ich levele przypominały mi puste, sterylne wytwory edytora poziomów jednej z wczesnych odsłon serii.

Hawk, który jako jeden z wielu rzeczywistych skejterów użyczył wizerunku i głosu swojemu wirtualnemu odpowiednikowi, był zszokowany, jaki zastrzyk popularności przyniosła mu gra. Po latach wspominał, jakie wrażenie robiły na nim dzieciaki, które nie wiedziały o nim nic poza tym, że „to ten koleś z gry od dziewięćsetki"... a i tak chciały nim grać i być takim jak on. To nie był zresztą fenomen zamknięty w granicach Stanów Zjednoczonych, bo Polska sprzed kilkunastu lat pełna była rumianych chłopców ze świeżo zakupionymi deskorolkami, którzy z bólem i rozczarowaniem przekonywali się, że skateboarding to jednak ciężki kawałek chleba, zupełnie inny od wizji znanych z gier. Potencjalnych skejterów znałem kilkunastu. Ale takich, którzy nie cisnęli czterech kółek w kąt po paru tygodniach – chyba ani jednego. Tony Hawk's Pro Skater sprzedawało graczowi nierealistyczną, wspaniałą wizję jazdy na desce, bycie pełnym ducha anarchii globtroterem, którego życie składa się w całości z oszałamiających akrobacji i słuchania niesamowitych ścieżek dźwiękowych. Ludzie z Neversoft, później odpowiedzialni za serię Guitar Hero, ukształtowali gust muzyczny mój i wielu nastolatków swoim ulubionym punkiem (Primus, Dead Kennedys, Goldfinger), rapem (Public Enemy, Aesop Rock, Del the Funky Homosapien) czy popularnym rockiem (Motörhead, Rage Against the Machine, Powerman 5000). Był to (i nadal jest!) idealny soundtrack do młodzieńczego buntu, który pełna destrukcji gra ucieleśniała.

Do powtarzania gry zachęcało odblokowywanie ukrytych postaci – Darth Maula, Spidermana czy Doomguya. Każda miała własne triki specjalne, co demonstruje poniżej Private Carrera.

Grafika wczesnych części jest dość prymitywna, ale nie szkaradna – można się do niej szybko przyzwyczaić. [THPS1]

Grind, czyli ślizganie się po krawędziach i barierkach, to w Tony Hawk's Pro Skater najważniejsze narzędzie do bicia rekordów punktacji. [THPS4]

Techniczny rozwój sprawiał, że prymitywne wielokąty 3D z części na część wyglądały coraz bardziej przyzwoicie. Jak jednak rozwijać formułę, którą wielu uznaje za idealną? Przez jakiś czas Neversoft zdawał się mieć na to konkretne pomysły. Druga część pozwoliła nam na manuale, czyli jazdę po płaskich powierzchniach na dwóch kółkach liczącą się jako część kombosa. Z kolei trzecia część dzięki tzw. revertom, stosowanym przy lądowaniu na rampie, pozwoliła nam wplatać w ciągi trików również akrobacje powietrzne. Można zauważyć tu pewien schemat – z części na część coraz większy nacisk stawiano niestety na absurdalnie rozdęte kombinacje, co jednocześnie odstraszało nowicjuszy i nudziło podobnych mi weteranów, którym zdobywanie gigantycznych mnożników punktacji przychodziło jak spod palca. Był to problem, podobnie jak wprowadzona w THPS4 zmiana formuły z opartej na dwuminutowym liczniku na namiastkę otwartego świata (ze względu na spore zmiany, które wprowadziła, jako definiującą serię część uznałbym THPS3). Konwencja sandboksa na chwilę pomogła serii odzyskać popularność, ale brak kolejnych większych innowacji w odsłonach pozbawionych podtytułu „Pro Skater" sprawił, że seria zaczęła znikać z radarów przeciętnych graczy. Zwłaszcza że Tony Hawk nie mógł wiecznie cieszyć się wielką popularnością tylko dlatego, że w 1999 roku zrobił jedną bardzo efektowną sztuczkę. W pewnym momencie jego gwiazda zaczęła przygasać, a wraz z nią mainstreamowa popularność całego skateboardingu – co miało i oczywisty wpływ na serię gier Neversoftu. W 2007 roku studio zakończyło pracę nad serią. W 2014 roku wchłonęli je twórcy Call of Duty, czyli Infinity Ward.

Hawk mimo spadającej popularności jeszcze długo starał się ocalić serię z pomocą nowych developerów, czyli wspomnianego już Robomodo. Nawet internetowe akcje w stylu „mistrz zmierzy się w swojej grze z każdym, kto wyśle mu swój internetowy nick" (sprawdziłem, przyjmował zaproszenia do multi) nie dawały jednak skutku – raz było za to odpowiedzialne kolejne beznadziejne sterowanie ruchowe, innym razem zepsuta fizyka remake'u „jedynki"... a wreszcie Tony Hawk's Pro Skater 5. Gra powrotem do starego nazewnictwa obiecywała przywrócenie klasycznej rozgrywki – tymczasem amatorska fizyka, ładowanie osobno każdej misji, przestarzała grafika, nudna ścieżka dźwiękowa i niskobudżetowe skateparki robione na jedno kopyto uświadomiły mi tylko boleśniej, że nieistniejący już Neversoft nadal jest niedoścignięty.

Hawkowi w czerwcu mimo niemal pięćdziesięciu lat na karku w końcu udało się wykonać „dziewięćsetkę". Schodząc z rampy, ogłosił, że to prawdopodobnie ostatni raz, kiedy wykonał ten trik, sygnalizując symboliczny koniec pewnej ery. Nie pozostawił po sobie równie rozpoznawalnego następcy, podobnie jak Jordan w NBA czy Małysz na polskiej scenie skoków narciarskich. Prawdopodobnie nikt nie zastąpi go też na rynku growym, chyba że któryś z wielkich producentów jakimś cudem uzna, że sporty ekstremalne nadal mają wzięcie wśród szerszej publiki. Ale kto wie? W końcu w przyszłym roku dobry znajomy Tony'ego, nadal tkwiący mentalnie w późnych latach 90. Xander Cage, powraca do multipleksów w kolejnym „xXx", by następny raz ocalić świat sportami ekstremalnymi. Może i podobna reaktywacja w końcu zdarzy się i na scenie gier – wczesne części Tony'ego Hawka to kopalnia świetnych pomysłów, których nikt nie próbuje dziś odwzorować. Trzeba znać, trzeba zagrać. □

PORTY I PORCIĘTA

Choć seria THPS z części na część czyniła coraz większe postępy technologicznie, równolegle z nią tworzono też porty na wcześniejsze generacje i handheldy. Z perspektywy fana ciekawie patrzeć, jak wersja na PS1 próbowała udźwignąć peesdwójkowe poziomy przy pomocy licznych uproszczeń i bardzo niskiego dystansu rysowania obiektów. Dla mnie znacznie ciekawszym kąskiem są jednak wersje na GBA, które odwzorowały całą grę... w prostym rzucie izometrycznym. Choć Tony w stylistyce à la Baldur's Gate nie jest zbyt urodziwy, zachował szokująco wysoki stopień grywalności.

#STAR WARS: TIE FIGHTER

Serve the Emperor above all others!

Mój pierwszy domowy pecet miał przycisk turbo, zwiększający taktowanie procesora z LO na HI, maleńki czarno-biały monitor i mimo braku myszy, nie mówiąc o joyu, pozwolił mi pierwszy raz w życiu zagrać w X-Winga. ■ gem

Producent: Totally Games
Premiera: 1994
Platforma: PC
Gatunek: symulator lotu
Jak zagrać: zajrzyj np. na stronę GOG-a albo Steama

Kto grywał w symulacje lotnicze, ten wie, jak bardzo zdesperowane musiało być moje młodsze, och, jak dużo młodsze ja. Bakcyl został jednak połknięty i kiedy wreszcie wszedłem – metodą próśb i gróźb wobec rodziców – w posiadanie naprawdę gamingowego peceta (486DX2 z monitorem kolorowym 14" i myszą, baby!), X-Wing był pierwszą grą, którą na nim odpaliłem. Zawiodę jednak wszystkich tych, którzy oczekują „i żyliśmy długo i szczęśliwie", bo był to już rok 1994 i miałem także TIE Fightera. A jako że właściwie już od premiery „Powrotu Jedi" bliżej mi było w Star Wars do tych złych, swą karierę wirtualnego pilota rozpocząłem po stronie Imperium.

Nie mogło zresztą być inaczej. Nie po takim wstępie, jakim witała gra (naturalnie star wars crawlem i przy dźwiękach „Marsza Imperialnego" Johna Williamsa), i nie po takim intrze, w którym pojawiał się Imperator, Lord Vader, a nawet niekanoniczny już dziś, ale wciąż kultowy Admiral Thrawn i wszyscy oni mówili o przywracaniu pokoju i spokoju w galaktyce. To było kompletne odwrócenie narracji z filmów, książek i komiksów. Nagle okazywało się, że niegodziwe Imperium w rzeczywistości odgrywało rolę strażnika wartości, a tzw. Sojusz Rebeliantów to terroryści, szafujący – w imię własnych celów – zdrowiem i życiem niewinnych. Nie do wiary, że LucasArts dopuszczał wtedy taką polityczną niepoprawność – nawet Sithowie w Knights of the Old Republic byli bardziej zachowawczy.

Nowe życie we Flocie Imperialnej rozpocząłem, jak wszyscy inni, jako kadet. Szybko jednak, bo już po kilku próbach w torze przeszkód i paru symulowanych potyczkach, otrzymałem awans na podporucznika i jako świeżo upieczony pilot myśliwca TIE oddelegowany zostałem na placówkę D-34 w sektorze Javin (nie mylić z Yavin). I wtedy się zaczęło. W czasie pierwszego lotu, którego celem była zwyczajna identyfikacja transportowców, natrafiłem na uciekinierów z Hoth. Wtedy też nastąpił pierwszy prawdziwy kontakt bojowy i zaliczyłem pierwsze zwycięstwa nad rebelianckimi szumowinami.

Moim celem nie byli jednak – w kolejnych misjach i kolejnych kampaniach – wyłącznie buntownicy. Jako pilot Floty Imperialnej, zgodnie z zadaniem powierzonym jej przez samego Imperatora, dbałem o zachowanie pokoju i ładu, broniąc ich przed przemytnikami, piratami i handlarzami niewolników. Jako negocjator brałem udział w wojnie domowej, a później także stawiłem czoło zdrajcom Imperium dowodzonym przez zhańbionych admirałów Harkova i Zaarina. Kiedy wreszcie awansowałem na skrzydłowego samego Lorda Vadera i usłyszałem, by nie próbować wydawać mu rozkazów – znalazłem się w fanowskim niebie.

TIE Fighter, jak na rasowy symulator przystało, był raczej wymagający, by nie rzec po prostu – trudny. Wymagał przynajmniej myszy, a jeszcze lepiej – joya (najlepiej trzyosiowego z przepustnicą), wdrożenie się w pilotaż zaś obejmowało całe studia klawiszologii (skróty do tak witalnych funkcji jak wyrównanie prędkości do celu, zarządzaniami energią statku, namierzania podsystemów celu, nawet określania kolejności przeprowadzania napraw obejmowały bez przesady pół klawiatury). Wymagał także nauczenia się charakterystyki wszystkich udostępnianych myśliwców, szturmowców, bombowców. Nie mógł też być mniej przyjazny początkującym, którym kazał walczyć tytułowym myśliwcem TIE. To nie było wrzucenie na głęboką wodę – tu śmiertelny był jeden błąd!

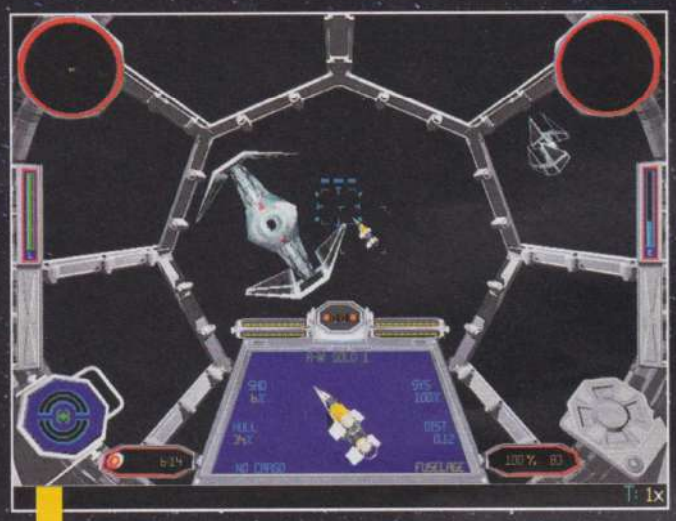
Najbardziej czuło się to na początku gry. Myśliwce TIE to ta kulka z dwoma pionowymi panelami solarnymi po bokach. Wyposażona jest w dwa pojedyncze lasery, silnik... i nic więcej. Nie ma tym samym tarcz, jakimi dysponowały fabrycznie rebelianckie Skrzydłowce – a więc grający w X-Winga, co oznaczało, że wytrzymuje dokładnie dwa strzały z lasera, a turbolaser rozwala go od razu. Śmiertelne dla TIE Fightera są nawet kolizje ze szczątkami statków wroga! Każdy pilot z krwi i kości po pewnym czasie musiał wiedzieć więc, że silniki wybuchającego Y-Winga lubią odbić w tył i jak unikać wirującego kadłuba rozpadającego się wahadłowca eskortowego klasy Delta. Ponadto po śmierci pilota resetowany był jego wynik punktowy, a więc w praktyce blokowane awanse (tego smutnego losu uniknąć można było, jedynie tworząc kopię bezpieczeństwa pliku .tfr).

Zahartowani w pierwszych bojach szybko stawaliśmy się asami kosmicznymi, bezlitośnie wykorzystując przy tym mechanikę gry – ukrywania się w martwej

GOG Fighter

Wersja GOG zawiera zdigitalizowane dobra, dostępne oryginalnie w pudełkach: instrukcje, karty pomocy, ale także poradniki w formie kronik pilota nazwiskiem Maarek Stele – asa Imperium i kanonicznie naszego bohatera w TIE Fighterze.

Czysta wersja oryginalna, bez akceleracji i teksturowania obiektów 3D, pozostaje dla mnie tą najmilszą i najlepszą.



Kolejne wersje TIE Fightera wykorzystały akcelerację sprzętową, a nawet silnik późniejszej gry serii – X-Wing vs. TIE Fighter.

strefie za silnikami korwety czy w hangarze... Imperialnego Niszczyciela Gwiezdnego, ale także strzelania z dział jonowych, a nie laserowych, by... nie tracić punktów za pudła. Wkrótce pierwszą czynnością po rozpoczęciu misji było zwykle odsyłanie do domu skrzydłowych, by nie kradli killi.

TIE Fighter jednak to nie tylko wyśmienity symulator misji bojowych, ale także całe życie pomiędzy nimi. Były fabuły – wspomnianej wojny domowej, zdrad, ale doświadczaliśmy też promocji Thrawna do rangi Grand Admirala. Były awanse dzięki punktom zdobywanym w trakcie kampanii, przy czym ich liczba zależała od wybranego poziomu oraz wyników, więc ci co bardziej hardkorowi awansowali naprawdę szybko. Szybko okazało się też, że w grze istnieje dodatkowy, ale nie mniej ważny, ranking – stopni wtajemniczenia w Wewnętrznym Kręgu Tajnego Zakonu Imperatora. Dzięki temu więc mój pilot mógł po pewnym czasie obnosić się jawnie ze stopniem generalskim, a w sekrecie służyć Imperatorowi jako Emperor's Reach.

TIE Fighter wreszcie był technicznym majstersztykiem. Stworzony przez Lawrence'a Hollanda i studio Totally Games na podstawie przełomowej przecież technologii X-Winga przebijał jeszcze praktycznie wszystkie jego atuty. Mieścił się na zaledwie trzech dyskietkach 1,44 MB, a mimo to oferował multum opcji i nieskończoną w zasadzie niepowtarzalność bitew, dzięki naprawdę genialnie prostemu edytorowi misji, w którym wyznaczało się wydarzenia i zachowania, a całą resztę logicznie załatwiała gra. Miał nawet – wtedy, w 1994 – edytor filmów! Do tego iMuse – czyli ścieżka dźwiękowa w formacie midi, która dynamicznie dopasowywała się do tempa akcji, jak również, jako jedna z pierwszych gier 3D w ogóle, cieniowanie Gourauda.

Totally Games TIE Fighterem naprawdę stworzyło grę totalną. I nie poprzestało na tym, tworząc dwa oficjalne zestawy misji (Defender of the Empire oraz Enemies of the Empire, dorzucające m.in. nowe statki, w tym TIE Defendera i Missile Boata). TIE Fighter szybko też przestał być grą DOS-ową, a wydana na płycie CD Edycja Kolekcjonerska podbijała grafikę z pierwotnych 320 x 200 do aż 640 x 480. W 1998 roku wydana została także Special Edition, wykorzystująca – uwaga – akcelerację sprzętową. Inna rzecz, że z każdym wznowieniem gra traciła – z windowsowej wersji TIE95 znikł iMuse i choć muzyka brzmiała lepiej, zwłaszcza puszczana z wieży, to nie miała już prawa być dynamiczna. W wersji specjalnej zaś rozmycia pochłonęły część szczegółów tekstur.

TIE Fighter dostępny na GOG-u i Steamie w 2016 bawi jak zawsze. □

W trakcie bitwy o Yavin Rebelianccy terroryści wspierani przez szpiegów i zdrajców w samym Imperium wymierzyli tchórzliwy cios w nowy symbol potęgi Imperium... Gwiazdę Śmierci!

UWAGA

Tekst zawiera spoilery dotyczące fabuł każdej z sześciu gier, łącznie z zakończeniami!

Niekończące się fantazje

Początki Final Fantasy to dowód na to, że eksperymenty popłacają – ale jednocześnie i potwierdzenie, że warto mieć pod ręką zestaw sprawdzonych zagrań i motywów.

■ *Aleksander „Cross" Borszowski*

Producent: Square
Premiera: 1987
Platforma: NES
Jak zagrać: patrz: ramka na końcu tekstu

Narodziny legendy

Już w pierwszej grze z serii pojawiły się zabiegi, które twórcy Final Fantasy stosują po dziś dzień.

Cztery monstra osłabiły swoimi mrocznymi mocami cztery kryształy żywiołów. Kto teraz ocali świat, jeśli nie czterech stworzonych przez gracza herosów? Hironobu Sakaguchi, ojciec serii, wbrew krążącym legendom, tworząc pierwsze Final Fantasy, wcale nie ratował swojej firmy przed pewnym upadkiem, tylko spełniał sen o własnym erpegu w stylu Ultimy czy Wizardry.

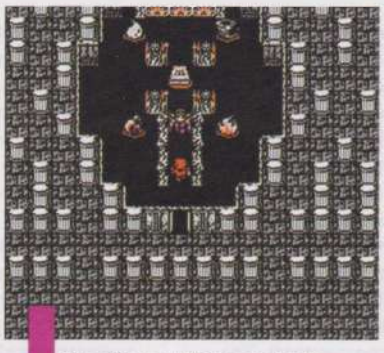
Żeby odróżnić się od innych japońskich RPG-ów, zespół developerów sięgnął po inspiracje z Dungeons & Dragons. Z księgi potworów podkradli lovecraftopodobnych łupieżców umysłów i wszystkożerne otyughy (bestiariusz zresztą w dużej mierze miał okazać się dziedziczny). A przy projektowaniu mechanizmów walk skopiowali słabości potworów na różne żywioły. Z systemu magii DnD zaczerpnęli poziomy zaklęć i konieczność przygotowania czarów przed wyprawą do lochu. Tak powstała gra, w której czasem beztrosko zwiedza się do bólu typowe dla fantasy siedziby NPC-ów (zamieszkałą przez krasnoludy górę Duergar, nadmorskie miasto piratów Pravoka czy leśne królestwo Elfheim rządzone przez wiadomą rasę), a czasem proste lochy pełne równie prostych, losowych walk.

Podczas zwiedzania wrogich siedzib wesoły kwartet bohaterów (skonstruowany z sześciu dostępnych klas) co chwilę jest tu przerzucany w ekran walki, na którym oprócz niego widać aż do dziewięciu przeciwników. Potyczki polegają na wydawaniu co turę wszystkim czterem wojakom odpowiednich rozkazów (atakuj, czaruj, użyj przedmiotu/napoju, uciekaj), a następnie obserwowaniu, jak wszystkie postacie w kolejności dyktowanej przez współczynnik zręczności wykonują swoje komendy. I tak w kółko aż do napisów końcowych, do których po drodze zdobywa się nieustannie następne poziomy, coraz lepszy ekwipunek oraz odnawia się życie i magię w karczmach. W prostocie tej formy Square zamknęło całe sedno popularności ówczesnych erpegów, unikając przesadnego skomplikowania cechującego ówczesnych tytanów gatunku na PC.

Trzy metody, które twórcy wykorzystali do zaskoczenia gracza już w pierwszej części serii, z czasem stały się jej podstawami.

Fabuła z kolei zaznaczyła swoją odrębność od innych jRPG-ów pokroju Dragon Questa na dwa sposoby. Pierwszym był trik ze zwodniczo niewielką skalą świata na początku zabawy – choć w niemal każdej konkurencyjnej grze misja ocalenia księżniczki i pokonania jej porywacza była sednem rozgrywki, tu wykonywało się ją w pierwszym lochu, po czym intro informowało, że to dopiero początek przygody i że zobaczyłeś zaledwie ułamek mapy świata. Zakończenie zaskakiwało zaś nagłym zwrotem akcji: odpowiedzialny za uprowadzenie córki króla w prologu Garland tak naprawdę nie zginął, tylko przeniósł się dzięki magii o dwa tysiące lat wstecz, wykorzystując stworzoną pętlę czasu i zmieniając się w boga Chaosu, czyli niszczycielskiego ostatniego bossa.

„To nie dziecinna bajka w stylu DQ, to coś dla Dojrzalszych Graczy", zdawali się mówić twórcy, kopiując zabiegi z różnych silących się na mrok dzieł popkultury. Te trzy sztuczki – pojęta po młodzieżowemu Dojrzałość, trik z nagłym zaskoczeniem niespodziewaną skalą świata i zakończenie gry łotrem na kosmiczną skalę – stały się podstawami serii. □



Oto i Chaos, wielki zły, uosobienie nienawiści rycerza Garlanda wzmocnionej mocą czterech żywiołów. #jrpg

Dwunastu mędrców chętnie pomoże naszym bohaterom w ich wędrówce. Jak? Wręczając im używaną łódkę canoe.

Wygląd walk przez lata pozostał taki sam. Po prawej proste sprite'y postaci, po lewej rozpikselowane rysunki Yoshitaki Amano.

Producent: Square
Premiera: 1987
Platforma: NES
Jak zagrać: patrz: ramka na końcu tekstu

Bijąc się po twarzy

– Szczerze mówiąc, drugą część przerwałem gdzieś w połowie – wyznał w jednym z wywiadów reżyser Final Fantasy XV, Hajime Tabata. *– To pewnie dlatego, że drugą część zrobił Kawazu* – zaśmiał się w odpowiedzi Hironobu Sakaguchi, dawny mózg Square.

Akitoshi Kawazu znany jest światu jako autor kontrowersyjnej serii SaGa: niesamowicie ambitnych rolplejów inspirowanych zachodnimi planszówkami, w których nieprzeniknione mechanizmy i rozbuchana skala budzą fascynację jedynie u największych maniaków gatunku. Antyfani Kawazu na wszystkie zachwyty nieliniowością, wymagającymi systemami walki i tonami opcjonalnej zawartości często reagują prostym „ale to on zrobił Final Fantasy II". Eksperymenty początkującego wówczas projektanta nie zawsze kończyły się bowiem szczęśliwie. Tu zdecydował się zastąpić typowe punkty doświadczenia bardziej organiczną metodą rozwoju postaci: im częściej coś robisz, tym jesteś w tym lepszy. Problem w tym, że najpopularniejszą strategią wielu graczy (w tym mnie) stało się nieustanne samookaleczanie się postaci, bo gdy półżywe wygrywały walkę, liczba ich punktów życia rosła w porażającym tempie. Całe kwadranse spędzałem też na naprzemiennym wydawaniu i anulowaniu komend zaklęć czy ciosu wręcz – przez obecny w oryginalnej wersji bug gra przyznawała bonusy również za niewykonane ataki.

A taki grind był konieczny, bo świat FFII wciąż śni mi się po nocach przez labirynty ślepych zaułków i drzwi prowadzących donikąd, w których częstotliwość losowych walk jest zatrważająca, a ucieczka przed monstrami graniczy z niemożliwością. Oczywiście eksperymentalny charakter gry przyniósł również i pozytywne owoce – czy to nową tradycję wymyślania zupełnie innego świata w każdym Final Fantasy, czy też debiut przewijającego się co część w innej postaci eksperta od statków powietrznych Cida... A także rozwiniętą fabułę z predefiniowanymi postaciami, które musiały najpierw zrzucić z tronu złego Imperatora, a po niespodziewanym powrocie z Piekła zabić go drugi raz (wspomniane powyżej trzy sztuczki znów zadziałały). Ale choć pod koniec eksploracja bardzo skomplikowanych lochów z przepotężnym opcjonalnym orężem u boku dała mi zaskakująco wiele radości, fanom dziwacznych jRPG-ów prędzej poleciłbym późne części Romancing SaGa. Mocniejsze plusy, mniej istotne minusy. □

Tym razem postaci doczekały się imion i własnych charakterów.

Zupełnie pusty pokój to w Final Fantasy II dość typowy widok.

Producent: Square
Premiera: 1990
Platforma: NES
Jak zagrać: patrz: ramka na końcu tekstu

Poza granicą możliwości

Final Fantasy III dokonało reinterpretacji hasła „role-playing game", pozwalając naszym postaciom co chwilę odgrywać zupełnie inną rolę w drużynie.

Niewiele gier na NES-a postarzało się tak godnie jak FFIII. Umiejętne wykorzystanie ograniczonej palety kolorów, zaskakująco złożone sprite'y 2D przeciwników, poprawione efekty graficzne... i kolejna typowo fajnalowa sztuczka, czyli ujawnienie dopiero po kilku godzinach, że zwiedzany świat jest tak naprawdę niewielką wyspą lewitującą nad bezkresnym morzem. Gdy po raz pierwszy siadłem tu za sterami latającego statku, by móc zacząć zwiedzać rozrzucone po całym globie archipelagi, byłem zszokowany, że NES-a stać na coś takiego. Panowie ze Square przeszli samych siebie – w tym również Nobuo Uematsu, kompozytor muzyki wszystkich klasycznych części. Choć już w pierwszym FF stworzył parę ponadczasowych motywów wykorzystywanych w serii po dziś dzień (patrz: używane zawsze w menu głównych „Prelude"), tak dopiero tu zaczął w pełni rozpościerać skrzydła. Wystarczy wyjść z pierwszej jaskini na mapę świata, by się o tym przekonać – subtelna melancholia grającego tam utworu „Eternal Wind" to być może najlepszy dowód na to, że ośmiobitowce też stać na poruszającą muzykę.

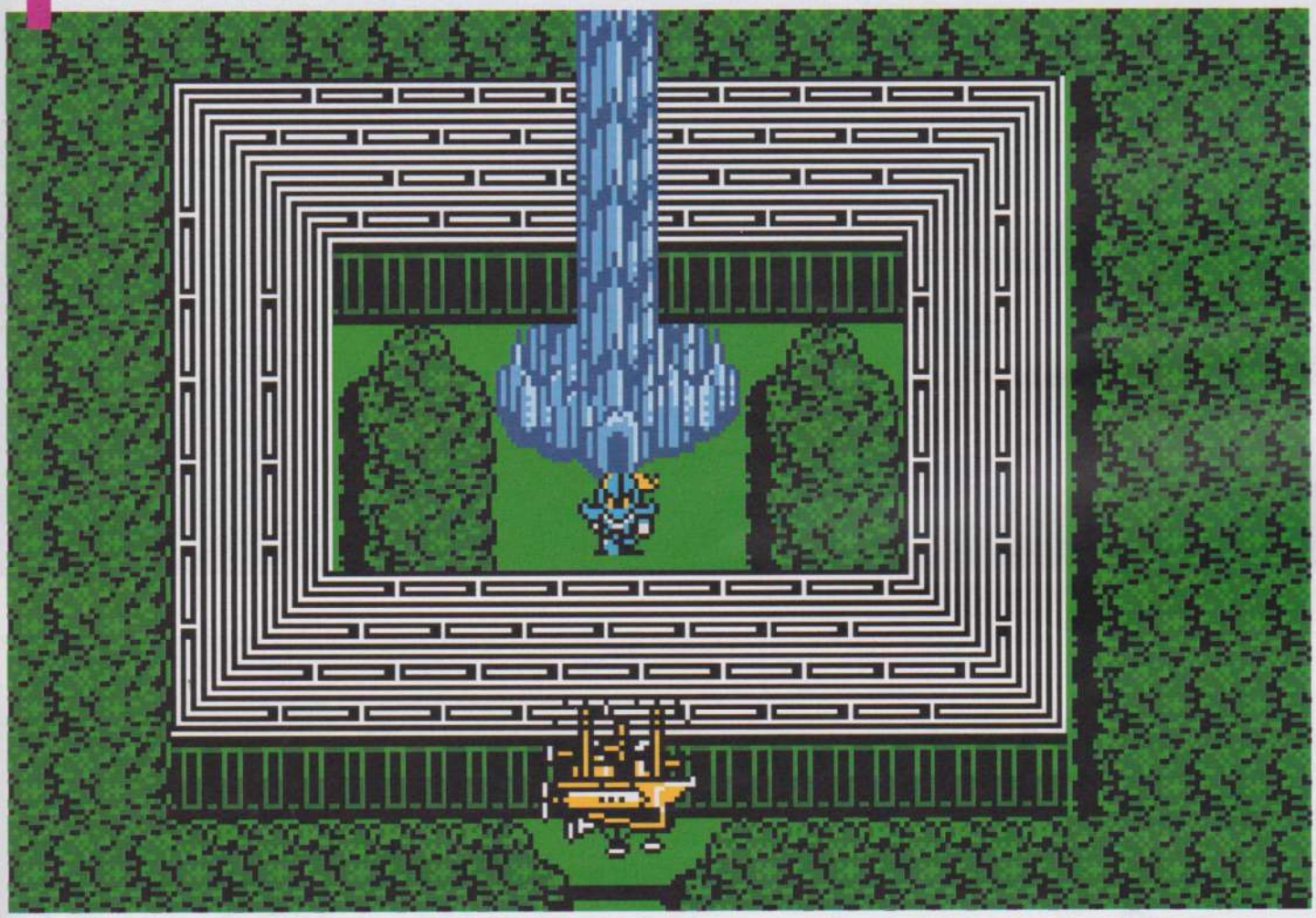
> Pomysł na możliwość zmieniania klas postaci w FFIII był tym, czego prosta rozgrywka potrzebowała.

Jako że świat gwałtownie się rozrastał, zwiększała się i liczba rzeczy do roboty – FFIII przypominało pod tym względem najlepsze części Dragon Questa, w których co chwilę twórcy serwowali mi na tacy kolejną pełną czaru miniaturową historię. Wikingowie wynagradzający za uspokojenie smoka uroczo

NES-owy minimalizm w najlepszym wydaniu. Ćwierćwiecze temu taki widok robił niesamowite wrażenie.

Możliwość wyboru klasy pozwoliła w końcu wygrywać walki przy użyciu zupełnie różnych strategii.

I znów w przestworzach! Pierwszy lot robi tu niesamowite wrażenie – jakbyśmy odkryli niespodziewanie zupełnie nowy świat.



Kryształowa Wieża, kryjówka złego czarnoksiężnika Xande. W crossoverach traktowana jako symbol trzeciej części serii.

nazwanym statkiem Enterprise, cierpiący na amnezję młodzieniec poświęcający życie dla dobra ludzkości, inspirowany Tolkienowskim Gadzim Językiem doradca Garuda rujnujący spokojne królestwo. Tak na marginesie, jako boss napsuł mi trochę krwi – jego nieustające ściany piorunów potrafiły wykończyć każdą drużynę, której przywódca wcześniej nie domyślił się, by zmienić klasę każdej ze swoich postaci na przeskakującego wrogie ciosy Dragoona.

Tak, pomysł na różne role bohaterów z „jedynki" uległ tu rozwinięciu – w końcu mogłem godzinami i bez konsekwencji za błędy testować kolejne układy wojowników i magów. Wówczas rewolucyjny pomysł dziś nie zachwyca przez balans (ostatecznie warto inwestować jedynie w klasy Ninja i Sage, podczas gdy np. taki specjalizujący się w wyświetlaniu statystyk Scholar jest zupełnie bezużyteczny). Współczesnych odrzucić może też niewygoda menusów. Mimo to właśnie oryginał na NES-a jest tą wersją, w którą powinniście zagrać – trójwymiarowy remake na inne platformy odrzuca ślamazarnością, kontrowersyjnym stylem graficznym, zbędnymi zmianami w fabule i limitem trzech wrogów na ekranie. □

Legenda z Iranu

Tak się złożyło, że pracę nad ostatnią częścią na NES-a/Famicoma zespół Square musiał kończyć z dala od rodzimego Kraju Kwitnącej Wiśni. Odpowiedzialny za programowanie trylogii Irańczyk Nasir Gebelli musiał opuścić Japonię ze względu na kończącą się ważność wizy pracowniczej – wszyscy developerzy pojechali więc za nim do kalifornijskiego Sacramento. Po szczęśliwym zakończeniu prac Gebelli (programistyczny idol m.in. Johna Romero) zgodził się pomóc Square jeszcze z jednym tytułem, czyli Secret of Mana. Potem odszedł z branży, sowite wynagrodzenia ze Square wykorzystując do podróży po świecie. Do dziś utrzymuje jednak z Sakaguchim przyjacielskie stosunki.

Producent: Square
Premiera: 1991
Platforma: SNES
Jak zagrać: patrz: ramka na prawej stronie

Nowa nadzieja

Seria wraz z przeskokiem do kolejnej generacji wyleciała na nowe poziomy – w tym przestrzeń kosmiczną, gdzie czuć było mocną inspirację pewną sagą.

Każdy fan Star Wars reaguje zdziwieniem, gdy przy swoim pierwszym kontakcie z Final Fantasy widzi Biggsa i Wedge'a, imienników bohaterów bitwy o Yavin. To, że twórcy serii są fanami Gwiezdnych Wojen, nie jest tajemnicą dla nikogo, kto miał do czynienia z FFIV. Dość powiedzieć, że łotrem jest tu odziany w czarną zbroję potężny rycerz, którego bazą okazuje się pobliski księżyc – w kluczowym momencie wyjawia on głównemu bohaterowi, że jest jego bliskim krewnym, a niedługo potem przechodzi na jasną stronę Mocy, by w scenie dramatycznego poświęcenia uratować bliskich. Do sprawdzonego schematu Square dorzuciło zawsze modną historię o odkupieniu (główny bohater Cecil z czarnego rycerza staje się odzianym w biel paladynem), zdrady ze strony przyjaciela oraz hurtową ilość najtańszych wyciskaczy łez. Druhowie z drużyny oddali za mnie swoje życie tyle razy, że pod koniec reagowałem na to wyłącznie śmiechem... a i tak okazało się, że wszystkie koszmarnie przedramatyzowane śmierci były udawane. No, poza jedną, ale duch denata i tak pojawia się na końcowej uczcie. Brzmi znajomo.

Wszystko to brzmi jak potworny kicz – i nim jest, ale co z tego, skoro w tych czasach była to rewolucja? Niespotykana wówczas kinowość historii wynagradzała jej liniowość – wtedy nastolatkom wydawało się, że takiemu „dojrzałemu" arcydziełu bajkowe Dragon Questy nie dorastają do pięt. A i dziś fanfikopodobna szczerość i pociesznośc skryptu potrafią być ujmujące, zwłaszcza dzięki stanowiącym tło przerywników melodiom Uematsu i widocznie zwiększonej mocy nowej generacji konsol. Postacie znów miały predefiniowane charaktery i umiejętności, a zaprojektowana przez Hiroyukiego Ito alternatywa dla turowego systemu walki, czyli Active Time Battle, miała jeszcze kilka razy pojawić się w produkcjach Square. Postacie w ATB nie czekały już spokojnie na swoją turę, tylko na wypełnienie paska inicjatywy – to on dyktował timing i kolejność ataków, wprowadzając minimalny wymóg zręczności i dynamizując rozgrywkę. Nowy, inspirowany ponoć wyprzedzającymi się bolidami F1 (!) system walki, oryginalne pomysły na kluczowe starcia (wykorzystywanie zaklęć osłabiających bossów na różne sposoby, większy nacisk na dobór ataków) i minimalna ilość grindu sprawiły, że w „czwórkę" i dziś gra się zaskakująco przyjemnie.

Aha – tym razem elementem zaskoczenia był rzecz jasna lot na Księżyc, siedzibę Zeromusa, ducha nienawiści. Cóż, na fabułę, która celowała wysoko i zniosła próbę czasu, musiałem jeszcze poczekać. □

Niektórych bossów pokonywało się tu sposobem. Innych solidnym grindem.

W FFIV co chwilę ktoś umiera w dramatycznych okolicznościach. Po jakimś czasie jednak zwykle wraca.

Producent: Square
Premiera: 1992
Platforma: SNES
Jak zagrać: patrz: ramka na prawej stronie

Ekstremalna fantazja

Final Fantasy V okazało się zbyt zaawansowane pod względem rozgrywki, by doczekać się premiery na Zachodzie – na tę fani czekali latami.

Z sześciu opisywanych tu gier to ta moim zdaniem postarzała się najlepiej pod kątem rozgrywki. Mimo upływu lat wielu fanów serii co rok bierze udział w tzw. Four Job Fiesta, czyli wyzwaniu polegającym na dojściu do napisów końcowych przy pomocy czterech wylosowanych profesji bohaterów. Tak, klasy wróciły, i to po raz pierwszy w odpowiednio zbalansowanej/rozbudowanej formie. Znaczy się, i tak można tu stworzyć obrzydliwie potężne buildy postaci, ale tym razem wymagało to pomyślunku i planowania – inaczej możliwość dziedziczenia umiejętności niewiele daje.

Sam postanowiłem połączyć używane przez łowców Rapid Fire (pozwalające na wyprowadzenie czterech ataków w losowe cele) i ekskluzywne dla wojowników ninja dzierżenie dwóch broni jednocześnie, by stworzyć drużynę, która atakuje bossa 32 razy na turę. Oczywiście żeby opanować tak potężne zdolności, potrzeba było godzin nabijania doświadczenia – efekt dawał jednak masę frajdy, szczególnie jeśli wymyśliło się jakiś build bez niczyjej pomocy. Niestety ambitny system przypieczętował na wiele lat los gry na Zachodzie – amerykańscy wydawcy stwierdzili, że rzecz jest za mało przystępna, a ponoć gotowy plan reklamowania jej wśród hardkorów jako „FINAL FANTASY EXTREME" nigdy nie doszedł do skutku.

Wśród Finali na SNES-a najlepszą rozgrywkę miało FFV. Najbardziej spektakularną fabułę – FFVI.

Fabuła po względnie poważnym FFIV wróciła w bardziej niewinne klimaty beztroskiej przygody: pojawiły się magiczne kryształy, podróże między

Producent: Square
Premiera: 1994
Platforma: SNES
Jak zagrać: patrz: ramka poniżej

Nad poziomy wylatuj

Premiera Final Fantasy VI wyznaczyła nową erę w historii serii - erpegowe mechaniki i grind zeszły w cień postępu techologii i kinowych opowieści.

Odegrana na 16-bitowym chipie dźwiękowym aria operowa, której tekstu musimy się nauczyć przed występem na scenie. Proste wybory moralne. Udające trójwymiar intro ze steampunkowymi postaciami brnącymi przez śnieg. Mroczna i rozbudowana fabuła, w której łotr spełnia swój plan zniszczenia świata (!). Niemal osiemnastominutowy, co chwilę zmieniający strukturę motyw muzyczny ostatniego bossa (tak gigantycznego, że zawsze widać jego niewielki fragment). Drugiej tak ambitnej gry, zwłaszcza pod względem technikaliów, SNES się nie doczekał. Gra zwiastowała nową pozycję Final Fantasy: jako ówczesnego Uncharted czy The Last of Us, przedniej straży postępów w medium, fanowskiego dowodu, że My Też Umiemy Opowiadać Historie. Graficznie, muzycznie i fabularnie z grą równał się wtedy tylko Chrono Trigger, notabene także wydany przez Square.

Behemoth – już stały gość fajnalowego zwierzyńca. Wielu przeciwników wraca do serii z części na część.

Dzięki doskonałemu stylowi graficznemu wiele lokacji zupełnie się nie postarzało.

Tradycyjnie już ostatni boss okazywał się zdeformowaną, gigantyczną, potężną bestią.

System klas w końcu doczekał się odpowiedniego rozbudowania. Co by tu dziś na siebie włożyć?

wymiarami, świadomie kiczowate pomysły na kolejne przygody, fałszywe zakończenia i masa radosnych żartów. Prawa ręka złowrogiego Exdeatha, nieporadny Gilgamesh („O nie! Zamiast Excalibura wziąłem z domu Excalipoora!"), zdobył tak wielką popularność fanów, że po zniknięciu w dziurze między wymiarami jako jedyny bohater zaczął pojawiać się też w innych odsłonach serii, czy to jako przyzywany pomocnik (FFVIII), czy ukryty boss (FFXII). Oczywiście nowy ton znalazł przeciwników w postaci graczy, którzy preferowali bardziej zawiłe i mroczne konstrukcje fabularne, ale czy każdy Final musi celować akurat w ich gusta? Sam byłem „piątką" zauroczony. □

Świat dręczony przez złe Imperium (a potem przez fajnalową wersję Jokera, psychopatycznego Kefkę Palazzo, który wskutek już standardowego dla serii zwrotu akcji wysyła nas w serce post-apokalipsy) podziwia się tu z kalejdoskopu różnych perspektyw: władającej potężną magią niewolnicy, mszczącego się za śmierć ukochanej złodzieja, uwięzionej na bezludnej wyspie byłej generał imperialnej armii czy też karateki uciekającego przed pociągiem kursującym prosto z Piekła. Podczas zbierania drużyny gra ciskała mnie w zupełnie różne sytuacje: raz kazała mi ratować ogarniętego szałem ojca zamordowanej rodziny, by potem zmusić do walki z dowcipną ośmiornicą podczas przeprawy przez rwącą rzekę. Z opisu może się to wydawać zupełnym chaosem – i trochę nim jest, ale dzięki ciągłym zmianom tonu w grze brakuje melodramatycznej pompy, która zaczęła z czasem doskwierać w kolejnych Finalach. Jest za to chęć zobaczenia, jaką dziwaczną sceną zaskoczą mnie teraz twórcy.

Rozgrywka cieszy różnorodnością umiejętności postaci (kieszonkowiec, specjalista z zestawem narzędzi osłabiających wrogów na różne sposoby, mistrz sztuk walki wyprowadzający ciosy przy pomocy iście bijatykowych komend ataku), ale... nie ona jest tu najważniejsza. Szósta część to Rubikon, którego przekroczenie zmieniło Finala z konkurencji dla różnych Dragon Questów w coś bliskiego już współczesnej grze AAA. Nie stałem się fanem FF przez prostotę szlifowanych powoli losowych walk z przypadkowymi potworkami – zakochałem się w muzyce Uematsu, porywających jak na standardy medium galeriach postaci, fantastycznych światach powołanych do życia przy pomocy niezrównanej technologii.

Parę lat później legendarna już „siódemka" przeniosła schematy zbudowane w FFVI w trójwymiar i to wystarczyło jej, by stać się gigantycznym hitem. Minęły lata, a my jesteśmy na parę tygodni od premiery piętnastej części serii, tworzonej przez niemal dekadę – i wszyscy łamią sobie głowy, czy jej młodzi twórcy są w stanie dorównać starym wygom, którzy dokonywali w branży mniejszych i większych rewolucji niemal rokrocznie? Trzymam kciuki, by to pytanie nie okazało się retoryczne. □

Jaka platforma dziś?

„Jedynka" i „dwójka" zostały bardzo godnie odświeżone na GBA, PSP i platformach mobilnych (późniejsze konwersje na Androida i iOS-a okazały się szkaradne). „Trójka" niestety nieszczególnie dobrze zniosła konwersję w 3D i nadal najlepiej zbadać ją na NES-a, w fanowskim tłumaczeniu. „Czwórka" najlepiej smakuje w gustownie odnowionej wersji na GBA, ewentualnie w wersji Complete Collection. Podobnie można powiedzieć o „piątce" i „szóstce", gdyby nie to, że graficzna różnica w stosunku do oryginałów jest mniejsza, a jakość muzyki gorsza niż na SNES-ie, przez co właśnie tę platformę często polecają puryści. W sieci znaleźć można jednak łatki, które poprawiają muzykę na GBA... a nawet zastępują słynną scenę operową wykonaniem prawdziwej orkiestry.

Opowieść z miasta mgieł

Producent: Konami (Team Silent)
Premiera: 2001
Gatunek: survival horror
Platformy: PC, PS2, XBOX, PS3, X360
Jak zagrać: na PS3 i X360 można dorwać wydanie zbiorcze (część druga i trzecia w wersjach HD), w przypadku starszych konsol i edycji PC pozostaje jedynie polowanie na używki.

Jeśli zapytacie mnie o jedną z najstraszniejszych gier w moim życiu, bez wahania odpowiem: Silent Hill 2. Jeśli będziecie chcieli wiedzieć, która była najsmutniejsza, wybór będzie identyczny. Jeśli interesowaliby was najciekawiej zaprojektowani przeciwnicy, po raz kolejny wskazałbym na drugiego Silenta. ■ *Eugeniusz Siekiera*

A może chcielibyście posłuchać najbardziej przejmującej ścieżki dźwiękowej? Bzdura – zaraz ktoś krzyknie, przerywając moją wyliczankę – żadna gra nie może być aż tak dobra! A jednak. Wszystko rozpoczęło się w chwili, gdy nad uśpioną taflę jeziora Toluca zajechał James Sunderland i przejrzał się w lustrze przydrożnej toalety. Mamrotał coś o zmarłej żonie, od której otrzymał list, był zagadkowy, przygaszony i ewidentnie zmęczony życiem, a ja już czułem pod skórą, że w przeciągu najbliższych godzin mogę być świadkiem czegoś potencjalnie wielkiego. To swoją drogą niesamowite, że w tak niepozorny sposób rozpoczęła się moja najważniejsza przygoda w długiej i bogatej historii wirtualnych dreszczowców.

Pierwsze spotkanie z Piramidogłowym każdy zapamięta na długo. Najbardziej pokręcona i tajemnicza kreatura w uniwersum Silent Hill nie mogła sobie wymarzyć lepszego wejścia.

Chwilę później czekał mnie krótki spacer i spotkanie na pobliskim cmentarzu z Angelą Orosco, zagubioną dziewczyną, która przybyła do Silent Hill w poszukiwaniu matki. Stamtąd trafiłem na przedmieścia miasteczka i koniec końców na pierwszego, majaczącego w ciemnym tunelu stwora. Jego upiorny, nieludzki sposób poruszania sprawiał, że po plecach przeszły mi ciarki i nawet z gazrurką, która w tym momencie wylądowała w mych rękach, wcale nie poczułem się pewnie. A dalej? Dalej było jeszcze lepiej. Albo jak wolicie – gorzej. Straszniej.

Groza i smutek były pierwiastkami, na których bazowało Silent Hill 2, nie dziwi więc, że najbardziej zapadające w moją (i chyba nie tylko) pamięć sceny dotyczyły zawsze jednej z powyższych emocji. Pierwsze spotkanie z Piramidogłowym wywołało mój autentyczny lęk. Czy kiedykolwiek jakiekolwiek growe monstrum miało równie mocne wejście? Nie przypominam sobie. Schowany w szafie, czułem się jak podglądacz, gdy humanoidalny stwór z ogromną piramidą na ramionach poczyna sobie z upiornymi manekinami w hotelowym pokoju. Kojarzycie podobną scenę z „Blue Velvet" Davida Lyncha, kiedy Kyle MacLachlan siedział w szafie i oglądał to, co nie było przeznaczone dla jego oczu? Silent przerobił ten motyw po swojemu, do tego zrobił to bez porównania lepiej. Obserwowałem coś plugawego, coś, czego do końca nie pojmowałem, ale nawet przejmujący, rozlewający się chłodną falą strach nie pozwolił mi odwrócić wzroku.

Na przeciwległym biegunie umieściłbym pierwsze i kolejne spotkania z enigmatyczną Marią, kobietą równie pociągają-

> Każdy, kto miał nieszczęście trafić w zimne objęcia Silent Hill, przeżywał własny koszmar, a miasto, niczym diaboliczne lustro, odbijało jego najbardziej ukryte lęki.

Początkowa, kultowa już scena w przydrożnej toalecie. W 2001 roku ta prosta animacja zrywała skalp z czachy. Na szczęście szybko się okazało, że grafika to niejedyny mocny punkt tej produkcji.

Wielokrotna śmierć Marii była swoistym rodzajem pokuty, symbolizowała także zagrzebane w pamięci grzechy bohatera, o których przypomniał sobie dopiero w finale przygody.

Polowanie na tajemnice

Co widzicie na powyższym screenie? Jeden z wielu pokoi i zwłoki zalegające przed TV. Jak na horror to niewiele, prawda? To jednak wystarczyło, bo zaroiło się od domysłów i spekulacji. Według jednej z teorii ciało mężczyzny miało należeć do Harry'ego Masona, bohatera pierwszej części. By to udowodnić, korzystano ze specjalnego oprogramowania, by ujrzeć twarz modelu, którym posłużyli się twórcy. Później wyszło na jaw, że to jednak zwłoki samego Jamesa, a konkretnie wytwór skołowanej wyobraźni bohatera.

cą, co tajemniczą, na dodatek zaskakująco podobną do zmarłej żony bohatera, choć niebędącą klonem, lustrzanym odbiciem – bardziej jej przewrotną, sensualną wersją, na co wskazywał nie tylko wygląd, strój czy fryzura, ale i prowokacyjne zachowanie. Maria, jak wszyscy w Silent Hill, wydawała się trochę oderwana od rzeczywistości, błądziła we mgle, nie do końca zdając sobie z tego sprawę, ale między innymi z tego powodu chcieliśmy odkryć jej tajemnicę, dowiedzieć się, co tak naprawdę przywiodło ją w to koszmarne miejsce.

Przejawem wyjątkowego talentu scenarzystów były sceny, w których groza mieszała się ze smutkiem, a więc kolejne akty śmierci wspomnianej Marii, tak sprytnie wyreżyserowane, że zawsze mogłem być tylko biernym widzem, nigdy aktywnym aktorem, który mógłby zapobiec tragedii. Po każdej trudno było mi się otrząsnąć, po każdej potrzebowałem chwili, by pozbierać myśli i ruszyć dalej. I co najważniejsze, wszystko to było po coś, miało obudzić wspomnienia i w konsekwencji poruszyć sumienie, które do tej pory skutecznie zagłuszało smutne echa z przeszłości.

I tu dochodzimy do rzeczy najważniejszej, bo świadczącej o dojrzałej metamorfozie serii, zmianach, jakie w niej zaszły na przestrzeni raptem dwóch części gry. Silent Hill z miasteczka opętanego religijnym

Walka w Silent Hill nigdy nie była szczególnie wymagająca, często mogliśmy jej nawet uniknąć, uciekając bądź ignorując zagrożenie. W tej serii ważniejsza była symboliczna obecność zła niż samo jego zwalczanie.

Brudno i obskurnie, a nawet jeszcze nie dotarłem do miasta. Graficy Team Silent posiadali wyjątkowy talent do kreowania odpychających i nieprzyjemnych miejscówek.

W Silent Hill nic nie jest przypadkowe. Nic też nie umknie uwadze fanów. Zwyczajny manekin krawiecki i strój jak każdy inny, powiecie. Tylko dlaczego dziwnie przypomina ciuchy zmarłej żony bohatera?

kultem i nieprzeniknioną mgłą, którym było w pierwszej odsłonie, ewoluowało w coś więcej – stało się swoistym czyśćcem, miejscem odkupienia win i oczyszczenia, choć mordercze próby, które do tego prowadziły, mogły okazać się zgubne i zabójcze. Powyższą teorię potwierdzają nie tylko perypetie Jamesa, ale i historie postaci, które spotkałem na swej drodze w trakcie tej wędrówki – jak chociażby niezrównoważonego Eddiego, który odpłacił pięknym za nadobne wszystkim swoim prześladowcom, czy Angeli, molestowanej w przeszłości przez ojca.

Każdy, kto miał nieszczęście trafić w zimne objęcia Silent Hill, przeżywał własny koszmar, a miasto, niczym diaboliczne lustro, odbijało jego najbardziej ukryte lęki, najmroczniejsze wspomnienia bądź najgorsze uczynki, serwując „ofierze" wycieczkę po spersonalizowanym piekle.

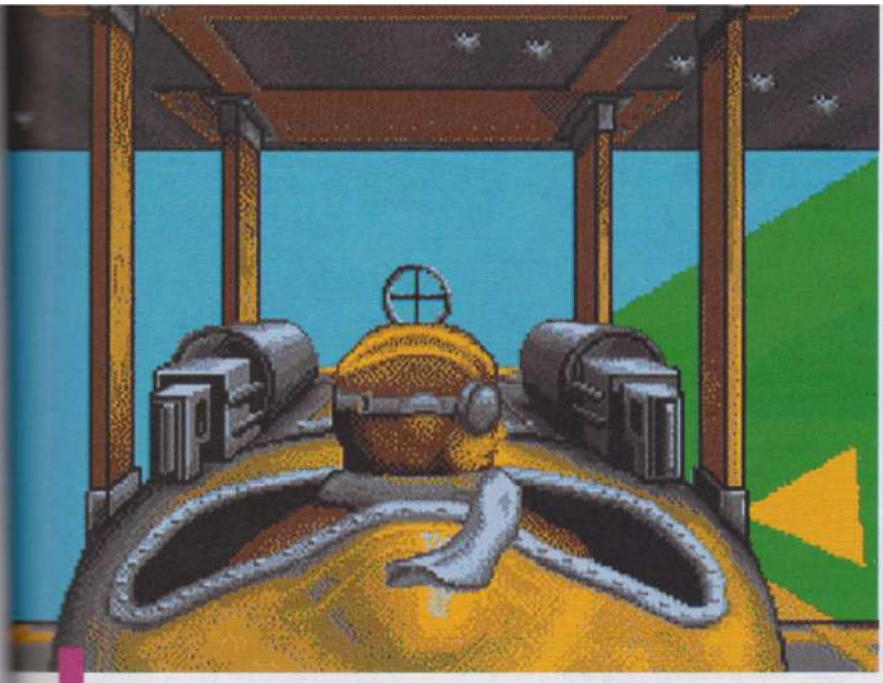
Tu nie pytam „czy warto w to zagrać?", tylko: „dlaczego do tej pory tego nie zrobiłeś!?".

Na mojej liście najlepszych dreszczowców Silent Hill 2 zawsze lądował poza skalą, nie sposób go było w prosty sposób zaszufladkować. Bo przecież to nie był zwyczajny horror. Ba, na dobrą sprawę nie był to nawet survival, jeśli nie liczyć charakterystycznych ustawień kamery, sterowania i innych rozwiązań silnie kojarzonych w tamtych latach z omawianym gatunkiem. Owszem, sam gameplay, na który składały się eksploracja, rozwiązywanie zagadek oraz walka z potworami (lub unikanie ich), był dość istotnym elementem całości, wszak bez tego wszystkiego nie pchnęlibyśmy fabuły do przodu, ale rozgrywka w tej serii zawsze była nieco z boku, jakby mniej nieistotna niż w tytułach konkurencji, bo na planie pierwszym nieustannie brylowała i trzymała w swych lodowatych szponach sama historia.

Team Silent stworzył tytuł silnie bazujący na emocjach. Trudno byłoby mi obiektywnie ocenić, czy była to gra bardziej przygnębiająca, czy przerażająca, ale już sam fakt powyższego dylematu świadczy o wyjątkowym talencie autorów do sprawnego lawirowania między tymi dość odległymi biegunami. O której innej grze mógłbym powiedzieć coś podobnego? No właśnie... Dlatego nie padnie tu odpowiedź na klasycznie już pytanie: „czy warto zagrać?", bo ta jest oczywista. Zapytam natomiast przewrotnie: „dlaczego do tej pory tego nie zrobiłeś!?". □

Co dalej z Jamesem?

Jak każda odsłona serii „dwójka" serwuje kilka zakończeń. W zależności od naszych poczynań w trakcie kampanii możemy być świadkami śmierci Jamesa bądź jego ucieczki z miasta, a zdaniem twórców żaden z finałów nie jest kanoniczny i wszystko tak naprawdę zależy od naszej interpretacji. Co więc naprawdę stało się z Jamesem po wizycie w zamglonym mieście? Trop prowadzący do odpowiedzi na to pytanie znajdziemy w części czwartej, gdzie jedna z ról epizodycznych przypadła Frankowi Sunderlandowi. Jest to prawdopodobnie ojciec Jamesa, a sam Frank wspomina, że jego syn i chora synowa zginęli w Silent Hill. W ramach ciekawostki dodam, że James pojawia się również w zakończeniu „UFO" w Silent Hill: Shattered Memories, choć z uwagi na żartobliwy charakter wszystkich endingów z serii „UFO" nie należy traktować go zbyt serio.



Nie było żadnej tablicy przyrządów. Gdy wyraźnie widziałem rosnącą na polach kapustę - znaczyło to, że jestem za nisko.

W zręcznościowych trybach 2D zestrzelenie naszej maszyny nie kończyło gry. I całe szczęście.

Miłość uskrzydla!

Zapytacie „a cóż tu robi jakaś mało znana gra na ten przebrzmiały, stary komputer, pośród szpaleru znacznie bardziej znaczących i znanych tytułów?". Odpowiem: jest tu, bo miłość nie wybiera. Dopada i już. ■ *Smuggler*

Producent: Cinemaware
Premiera: 1990
Gatunek: zręcznościowo/symulator lotu
Platformy: Amiga, GameBoy Advance
Jak zagrać: najlepiej na Amidze, ale można spróbować odpalić remastera na PC
Gameplay: skroc.pl/f0ec5

Ale Wings! to nie jest taki sobie kopciuszek. W końcu wyszedł spod ręki kultowego w swoim czasie Cinemaware i cieszył się sporym uznaniem graczy. (W 1993 pismo Amiga World w plebiscycie na amigową grę wszech czasów umieściło ją na trzecim miejscu; w recenzjach gra miała oceny z przedziału 80-94%). I w sumie nic dziwnego, bo doskonale pozwalała wtcuć się w skórę angielskiego pilota z czasów Wielkiej Wojny. A do tego gra zgrabnie łączyła aż trzy rodzaje rozgrywki: symulację lotu (zręcznościową) w 3D, ataki ogniem broni pokładowej na żołnierzy i stanowiska wroga w rzucie izometrycznym, tudzież bombardowanie jego pozycji w konwencji klasycznego wertykalnego shmupa 2D. Model lotu był nie tylko mocno zręcznościowy (jedynym przyrządem nawigacyjnym była głowa pilota, z wdzięcznie powiewającym szaliczkiem, która obracała się w stronę najbliższego wroga), ale i mocno skokowy, gdyż grafika 3D nie była mocną stroną Amisi. Stąd często zdarzało się jej mocno spocić, gdy w powietrzu było za wiele samolotów naraz. Ale to te podniebne starcia, w tym ataki na wrogie balony i obrona własnych, przechwytywanie i osłona bombowców, walki solo i w towarzystwie komputerowych skrzydłowych itd., były esencją Wings!.

> Za pięknie pamiętam tę grę, by chcieć znów w nią zagrać. Po co niszczyć wspomnienia?

Początkowo nie szło mi najlepiej i zwykle kończyłem karierę w pierwszym/drugim locie. Bo spadochronów nie przewidziano, a wrogowie strzelali celnie. Stąd wielokrotnie oglądana scena mego pogrzebu mocno wryła mi się w pamięć. Ale też jak dziś pamiętam też euforię, gdy ujrzałem, jak poczęstowany kilkoma seriami Fokker, ciągnąc za sobą kitę dymu, spada w niekontrolowanym korkociągu. Moje pierwsze powietrzne zwycięstwo! (I cóż z tego, że zginąłem w chwilę później?).

Poszczególne misje – generowane losowo (a raczej „losowo dobierane z puli + drobne modyfikacje") – przedzielane były wpisami z pamiętnika pilota, w którym fikcyjne wydarzenia z życia 56 dywizjonu(*) przeplatały się z wydarzeniami znanymi z podręczników historii. Moja znajomość angielskiego nie pozwalała mi wówczas na zbyt wielką wczuwkę, ale akurat wpisy o „krwawym kwietniu", jakie Niemcy urządzili pilotom Royal Flying Corps w 1917, zrozumiałem i było mi tych chłopaków autentycznie żal. W końcu statystycznie ginęli po dwóch tygodniach.

Ale gra nie była jedynie strzelaniną, zawierała też drobne elementy RPG. W trakcie kariery można było nie tylko awansować, ale i rozwijać „skille" pilota. Najchętniej inwestowałem w celność strzałów i zdolności do usuwania zacięć broni. (Póki się było „rookie", zamontowane kaemy zacinały się z nużącą regularnością, szczególnie przy ogniu długimi seriami, a ich odblokowanie wymagało naprawdę intensywnej i szybkiej pracy kciuka, klikającego spust). Był też model uszkodzeń podczas lotów – od czasu do czasu pojawiała się seria przestrzelin na płacie, niekiedy pociski wroga uszkadzały kaem(y), a najgorsze było trafienie w silnik. Byłem z siebie naprawdę dumny, gdy pod ogniem przeciwnika zdołałem wylądować lotem ślizgowym.

Przeszedłem Wings! z pięć razy (minimum!). Ale wracać do niej nie chcę. Są bowiem tytuły, w które należy grać tylko w określonym czasie. To jeden z nich, jego magia przeminęła wraz z Amigą. Lepiej tęsknić niż znów to uruchomić – i strzelić pięknym wspomnieniom prosto w łeb. □

(*) Takowy dywizjon istniał w rzeczywistości i do tego był jednym z lepszych brytyjskich jednostek czasów Wielkiej Wojny.

REMASTER

W 2012 ogłoszono na Kickstarterze zbiórkę na remastera tej gry. Zakończyła się niepowodzeniem, zebrano tylko 51 000 z oczekiwanych 350 000 $. Druga próba w 2013 zakończyła się sukcesem. Wings! Remastered ukazał się w 2014, na PC, Maca, Androida oraz iOS-a, ale uważam, że niewiele w nim magii pierwowzoru.

JEDYNY TAKI

Czas życia: 1985-1996
Liczba numerów: 134 (w tym 10 łączonych) + 6 specjalnych
Maks. nakład: 250 000
Maks. liczba stron: 68
Częstotliwość ukazywania się: miesięcznik

Bo

Starożytni Rzymianie swe wystawne uczty zwyczajowo zaczynali od konsumpcji jajek. Mieli w związku z tym mądre skądinąd porzekadło „wszystko zaczyna się od jajka". Czytelnicy polskich pism „growych" zgodnie zaś twierdzą, że „wszystko zaczęło się od Bajtka". A że właśnie przypada okrągła, dwudziesta rocznica jego śmierci, wypada naszą pierwszą wizytę w Pubie „zacząć od jajka". ■ *Smuggler*

Bajtek
ajtek
PROLOG
LOGO
KOMPUTERA
Bajtek
Bajtek
Bajtek
Bajtek

ajtek

Bajtek
Bajtek
ANTIRIAD
MIDNIGHT

Bajtek został poczęty w drugiej połowie 1984 r. w łonie redakcji popularno-naukowego miesięcznika Delta, a jego ojcem (i pierwszym naczelnym) był Władysław Majewski – wówczas także redaktor Przeglądu Technicznego. I jak na ojca przystało, nadał swemu dziecięciu imię – zdrobnienie od słowa „bajt". Nazwa tym zgrabniejsza, że kojarząca się z określeniem „bajtel", które po śląsku oznacza „małego chłopca". (Popatrzcie na okładkę nr 1 – to nie może być przypadek!). Celem pisma pierwotnie mającego podtytuł „Z mikrokomputerem na ty" (przetrwał na okładkach do jesieni 1991) miało być generalnie „zwalczanie analfabetyzmu mikrokomputerowego w Polsce".

Idea wydawania takiego edukacyjnego pisma spotkała się z ogólnym aplauzem Odpowiednich Ludzi i Środowisk. Ale w czasach PRL nic nie było proste. Zatem mimo że wszyscy byli na tak, aż rok potrwały rozmaite przepychanki. W promocję projektu zaangażowali się liczni dziennikarze, a nawet ówcześni prominenti politycy PZPR (Jerzy Jaskiernia i Aleksander „Mem" Kwaśniewski, wówczas wprawdzie teoretycznie tylko redaktor naczelny gazety Sztandar Młodych, ale szykowany już na stanowisko ministra do spraw młodzieży). Lecz w końcu, po rocznej ciąży, jesienią 1985 Bajtek przyszedł na świat jako samodzielny dodatek do owej wspomnianej gazety.

Przaśna improwizacja

Szczerze mówiąc, dziecko nie wyglądało zbyt pięknie ani okazale... No dobra, nie czarujmy się i nie używajmy eufemizmów. Było paskudne – chuderlawe, anemiczne wręcz i atrakcyjne niczym deszczowa listopadowa noc. Fatalny gazetowy papier, dwukolorowy i rozlewający się druk, nieduży broszurowy format, w paskudny sposób minimalistyczny layout oraz zaledwie 32 stroniczki objętości. Ale rynek był tak wygłodniały, że nakład 50 000 egz. rozszedł się praktycznie bez zwrotów... w dwa dni. Przekartkujmy zawartość historycznego numeru pierwszego. Cóż tam mamy, co takiego ludzie tak bardzo chcieli wtedy czytać?

Brzydki, mały, nieprzemyślany... a ludzie się o niego wręcz zabijali.

- Oooobszerny wywiad z profesorem Władysławem M. Turskim, znanym informatykiem.
- Wytłumaczenie, „co to jest mikrokomputer" – schemat działania, podstawowe informacje.
- Opis wnętrzności bardzo popularnego wówczas w Polsce komputerka ZX Spectrum 48K.
- Prezentacja i omówienie języka programowania Logo.
- Rubryka „Co jest grane", czyli dział poświęcony grom... a w sumie grze. Jednej.
- Tekst publicystyczny „Czego uczyć". Oczywiście – informatyki.
- Wywiad z twórcami polskiego komputera Meritum.
- „Jak robią to inni: Rozmach i determinacja", czyli komputery osobiste w ZSRR.
- Reportaż z targów Micro Computer '85.
- Opis Atari ST, ówczesnego high-enda (na podstawie tekstu z zachodniego pisma).
- Rodzaj krótkiego przewodnika po gatunkach gier komputerowych.
- Poradnik, jak samemu zrobić „drążek sterowy", czyli joystick.
- Poradnik, jak zabezpieczyć swój program przed nieautoryzowanym kopiowaniem.
- Kurs podstaw programowania dla totalnie początkujących.

Jak sobie na to dziś patrzę beznamiętnym redakcyjnym okiem, mam wrażenie zupełnej amatorszczyzny i takiego „grochu z kapustą". Teksty czasem są adresowane do „komputerowych analfabetów", a czasem do ludzi mocno już obytych z tematem. Tu coś dla dzieciaków, tam dla dorosłych. Tu 8 bitów, a tam 16. Totalny miszmasz, brak jakiejkolwiek idei przewodniej czy klucza łączącego poszczególne artykuły. Nawet ich kolejność zdaje się losowa. Np. dwa teksty stricte gamingowe rozdzielono masą innych. Wygląda mi to na akcję „dobra, to do końca tygodnia niech każdy COŚ na temat komputerów/informatyki/gier napisze i jakoś damy radę zrobić toto w terminie", a całość zrzucono do składu i powiedziano zecerom: „a róbta to, jak chceta". Pewnie jestem tu nazbyt krytyczny – ale tak to dziś odbieram. Wszystkie cztery numery z 1985 wyglądają na efekty takiej filozofii. Lecz w sumie nic w tym dziwnego, gdyż tworzyło je tak naprawdę zaledwie trzech ludzi (plus okazjonalni współpracownicy), do tego na zasadzie „dorabiamy sobie po godzinach", a nie w ramach etatu. Charakterystyczne, że w pierwszych Bajtkach brak było stopki z podanym składem ekipy redakcyjnej.

Mniej brzydkie kaczątko

W rok 1986 Bajtek wszedł z przytupem, mocno odmieniony. Po pierwsze czterokrotnie (!) podniesiono mu nakład, do 200 000 egz. (a potem nawet do 250 000). Po drugie zwiększono jego format do rozmiarów typowego czasopisma. Po trzecie drukowany był odtąd na dużo lepszym (co wcale nie znaczy „dobrym"), bo już niegazetowym papierze. Po czwarte w końcu nabrał kolorów. Nie żeby zaraz w całym piśmie, ale kolorowa była okładka i spora część stron w środku. Tych jednak nadal było zaledwie 32 i to się nie zmieniło aż do końca PRL. Był też nowy naczelny (patrz ramka „Rozmnażanie przez podział"), nowa i stała ekipa oraz nowy pomysł na siebie. Oczywiście pismo nadal zamierzało infoedukować („Bajtek – przepustką w XXI wiek!"), ale teraz czyniło to w sposób znacznie bardziej poukładany, wprowadzając stałe działy (m.in. wywiady czy szeroko pojętą publicystykę, cykliczne kursy programowania, reportaże, prezentacje trendów technologicznych – aż po rubrykę na listy czytelników. Swoją drogą większość z nich w 01/86 to rozmaite problemy z grami).

Życie, życie jest nowelą...

Ale dopiero w numerze łączonym(*) 3/4 z 1986 pojawiły się kultowe działy tematyczne, czyli Klany. Klan Spectrum, Atari, Commodore. Numer później dołączył Klan Amstrad-Schneider. Owe cztery klany były filarami popularności Bajtka wśród użytkowników komputerów. (Czasem też pojawiały się na chwilkę jakieś byty incydentalne, w rodzaju Klanu Meritum, Klanu Nietypowych, Klanu Kalkulatorów (!?), Klanu Telekomunikacji itp.). Co można było w nich znaleźć? M.in. opisy i testy sprzętu, porady oraz oczywiście słynne listingi programów, które użytkownik sobie musiał własnoręcznie wklepać do swego komputera, by cieszyć się np. prostą gierką. Bajtek na zawsze już kojarzy mi się z weekendową wielogodzinną żmudną „klepanką". Brat czytał jakiś listing, ja pracowicie wbijałem go z klawy do pamięci kom-

Rozmnażanie przez podział

Pod koniec 1985 ówczesny wydawca uznał, że warto w pismo zainwestować – poza wspomnianymi wyżej zmianami nakładu, papieru itd. planowano uzyskanie przez niego pełnej samodzielności. Niespodziewanie do akcji wkroczył Aleksander Kwaśniewski, już jako minister ds. młodzieży. Wskutek jego interwencji Bajtek nadal pozostał dodatkiem do Sztandaru Młodych. Nie są mi znane powody tej decyzji, a pan Aleksander nabrał wó... wody w usta, nie odpowiadając na mój e-mail w tej sprawie. W każdym razie ówczesny naczelny (i ojciec Bajtka) na znak protestu złożył rezygnację oraz opuścił redakcję. Co czytelnikom wyszło w sumie na dobre, bo w kilka miesięcy później założył inne bardzo popularne wówczas czasopismo informatyczne – mowa o Komputerze.

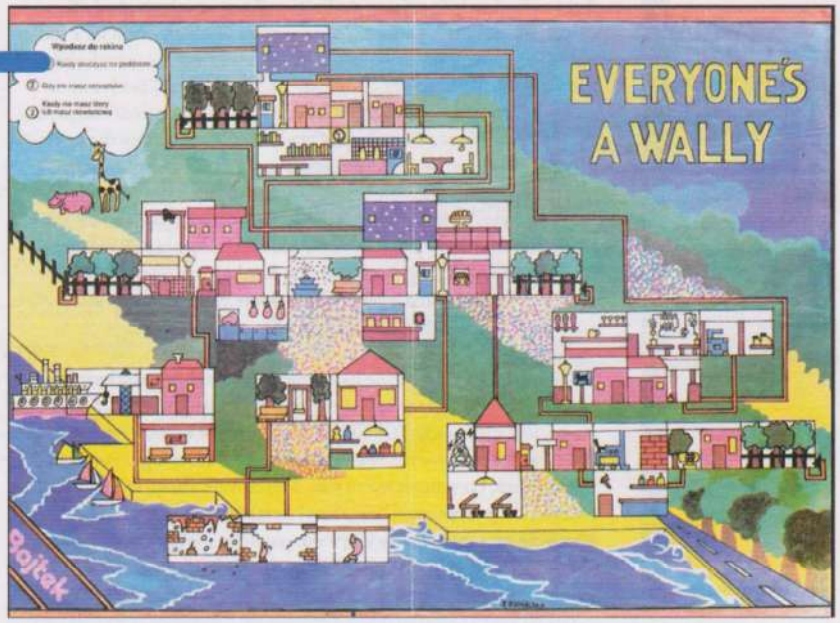
Czy dzisiaj też czatowalibyście od wczesnego rana pod kioskiem, żeby kupić coś takiego, płacąc (w przeliczeniu na dzisiejsze realia) jakieś 4-5 zł?

Layout pierwszych Bajtków w swej całej burej nieokazałości.

Bajtek AD 1986 – w końcu wygląda jak czasopismo, a nie coś, na co brzydziłbym się zwymiotować.

Chcesz sobie pograć? Wklep to wszystko, pamiętając, że każda niepotrzebna spacja albo kropka zamiast przecinka sprawią, że gra nie zadziała. To jest prawdziwy hardkor!

Te ręcznie rysowane mapki gier... Stężenie nostalgii w mojej głowie osiąga właśnie stany alarmowe.



pa, a potem uruchamialiśmy program... i klęliśmy zgodnie: „czemu to, motyla noga(**), nie działa!?". (Albo „czemu nie działa poprawnie?!". „W poszukiwaniu bliźniaka Ziemi" – tak, o tobie mówię! Osiem cholernych godzin daremnego wstukiwania. Ból oczu i głowy. Trzydzieści lat minęło, a ja nadal czuję tę frustrację!). Bo cechą charakterystyczną Bajtka były dość częste erraty, czyli zamieszczane po jakimś czasie sprostowania i poprawki do wydrukowanych artykułów i listingów programów. Choć nie tylko do nich, bo robili też erraty do reklam firm, które składało ich DTP (zły numer telefonu), a nawet własnych anonsów o sprzedaży archiwaliów (zły numer swego konta bankowego).

„Co jest grane"

Jak dla mnie ta właśnie rubryka Bajtka była jednym z najważniejszych czynników skłaniających ówczesne dzieciaki do zakupu pisma. Jeśli nie najważniejszym. Bo edukacja edukacją, ale sami wiecie, co najbardziej kręci nastolatków przy komputerze. No, poza FB/Tinderem i pornusami, ale tego wtedy nie mieliśmy. Chcieliśmy grać, a przecież kompletnie nie wiedzieliśmy, w co – bo i niby skąd. Internet był wtedy pieśnią odległej przyszłości, a o osobnym piśmie dla graczy nawet nie śniliśmy. Na giełdzie można było w ciemno kupić jakąś kasetę z grami, czasem nawet opatrzonymi skrótowymi informacjami w stylu „jazda samochodem". Ale to nam nie wystarczało. Chcieliśmy więcej! Chcieliśmy wiedzieć, a nie po omacku rozgryzać kolejną grę, naciskając po kolei klawisze i patrząc, co to daje, oraz domyślając się fabuły. I to było nasze jedyne growe okienko na świat.

Dział ów zadebiutował już w pierwszym Bajtku, gdzie zamieszczono opis i mapę gry Atic Atac. I te, pojawiające się później na rozkładówkach, dwustronne, ręcznie rysowane mapki do opisywanych gier, na zawsze już stały się znakiem rozpoznawczym Bajtka (a później Top Secreta, który zresztą z Bajtka się bezpośrednio wywodzi). Choć muszę tu powiedzieć, że dokopałem się w trakcie pisania tego tekstu do informacji, które na owe mapy rzucają niemiły cień – ale do tego jeszcze wrócimy.

W kolejnych edycjach CJG, która rozrosła się do czterech stron, redakcja zwykle wrzucała mapę jednej z opisywanych gier plus skrótowe opisy kilku innych tytułów + screen do każdej. Zwykle opisy owe były streszczeniem założeń oraz podaną „klawiszologią", aby nabywcy giełdowych wersji wiedzieli, jak w to grać. W późniejszych latach stały się dużo obszerniejsze i bardziej takie „fabularne", wprowadzające w klimat. Choć między nami – kwitła tam okrutna grafomania. Za to w końcowych latach Bajtka trafiały się całkiem porządne jednostronicowe recenzje gier. Publikowano też „listę przebojów" (czytelnicy głosowali na swe ulubione tytuły) oraz coś w rodzaju cheatów (porady, jak zmodyfikować loader jakiejś gry, by uzyskać np. nieśmiertelność). Dość dziwnym pomysłem była natomiast rubryka „król/królowa gier". Czyli wrzucenie na łamy nadesłanego zdjęcia gracza/graczki plus krótki opis, ile ma lat, w co lubi grać, jaki ma sprzęt, jakie hobby itd. Ale cokolwiek by mówić – wtedy czytało się to z wypiekami, ▶▶

„Co jest grane" w pełnej krasie. Zawsze ciekawiło mnie, co teraz robią ludzie z tych zdjęć. Np. dwunastoletnia Anna ma obecnie ponad 40 lat i zapewne jej dzieci są sporo starsze niż ona na tej fotce. One pewnie grają... A ona?

do ostatniej literki. Kilka razy. Ludzie uwielbiali ten dział i zasypywali jego autorów listami (w najlepszych dla Bajtka czasach miesięcznie przychodziło ich ponoć ponad 3000). Co oczywiście dało redakcji troszkę do myślenia.

A to numer!

W historii Bajtka ukazało się w sumie sześć samodzielnych numerów specjalnych. Wydawano je jako oddzielne zeszyty (nieobjęte prenumeratą), w nakładzie 100-200 tys. egz., o objętości 16 lub 32 stron. Jeden był poświęcony zupełnie zielonym użytkownikom komputerów, stąd zawierał np. przegląd dostępnego na giełdach sprzętu (z porównaniem parametrów, szacunkową ceną itd.), informacje, do czego może służyć komputer, a nawet wyjaśnienia, jaki efekt daje naciśnięcie klawisza Shift albo Control, słownik „wyrażeń informatycznych" itd. Nie zabrakło też dwóch stron o grach. Dwa inne to poniekąd rozszerzone edycje Klanu Atari, jeden – Klanu Commodore. (Były to zarodki dwu osobnych pism – Moje Atari oraz Commodore & Amiga). Ale nas najbardziej interesują te dwa pozostałe zeszyty.

Pierwszy z nich, i pierwszy w ogóle, pojawił się w roku 1987. Był to „Dodatek Specjalny do Bajtka: 7 wspaniałych gier". Na całych 16 stronach zamieszczono opisy owych siedmiu gier (zupełnie nie wiem, jakimi kryteriami się kierowano przy ich doborze) i... krzyżówkę. Przy czym owe opisy – a raczej skrótowe instrukcje obsługi – zajmowały bardzo symboliczną ilość miejsca. Większość numeru wypełniały, tradycyjnie, rysowane mapy do gier. Oczywiście, jak sobie dziś patrzę na to pisemko, to strasznie biednie wygląda – ale wtedy tak nie uważaliśmy. Ba, wielka radocha była, że jest aż tyle (he, he) do poczytania o grach. Dziwi mnie tylko, że drugi taki dodatek specjalny pojawił się dopiero w 1990. To „Numer Specjalny Bajtka: Top Secret". Nie mogę się powstrzymać, by nie zacytować w całości jego kuriozalnego wstępniaka.

„Najemnicy! Mordercy! *(Że cooo, proszę?! – Smg)* Komandosi! Piloci! Strzelcy! Macie przed sobą mapnik przydatny w walce. Strzeżcie go, jest całkowicie TOP SECRET! Używajcie tylko w ostateczności, w obliczu śmierci. Nie może wpaść w ręce wroga. Powierzamy go Wam, bo walczycie i za nas. Niech Wam służy. Wielu ludzi poległo, by go stworzyć, wiele krwi wsiąkło w matkę Ziemię. Niech się przyczyni do zwycięstwa, niech po nim powstaną inne. Do zobaczenia na polu walki. Niech moc będzie z Wami!"

Zestaw SAM COUPÉ otrzymaliśmy od wyłącznego dystrybutora na Polskę „Electronics Export" Londyn tel. (44) 81991 0928, fax: (44) 81998 5914. Komputer ten jest rozprowadzany w Polsce poprzez PHP UNICOMP Sp. Z.o.o. 05-870 Błonie ul. Przybysza 20, tel. (0-22) 554-554 w godz. 10—16 lub (0-22) 257-694 (24 godz.), fax: 254-879, tlx: 813276. Sprzedaż detaliczna: sklepy „Europa" Warszawa oraz wiele sklepów komputerowych na terenie kraju — informacje „UNICOMP".

UWAGA — KONKURS!

i TY możesz mieć SAMa

Główną nagrodą w tym konkursie jest komputer SAM COUPE, ponadto można wygrać jeszcze pięć joysticków, lecz należy poprawnie odpowiedzieć na trzy pytania. Nagrody ufundowała firma ELECTRONICS EXPORT z Londynu — wyłączny dystrybutor SAMa na Polskę.

Odpowiadając na pytania prosimy napisać numer pytania i obok odpowiedź. Karty pocztowe należy wysyłać na adres naszej redakcji z dopiskiem „Konkurs BRØMBY". A oto pytania:

[1] Jaki adres w ZX Spectrum ma zmienna LAST K?
[2] Jak się nazywa program graficzny dołączany do SAMa?
[3] Czy można podłączyć drukarkę bezpośrednio do SAMa?

BRØMBA

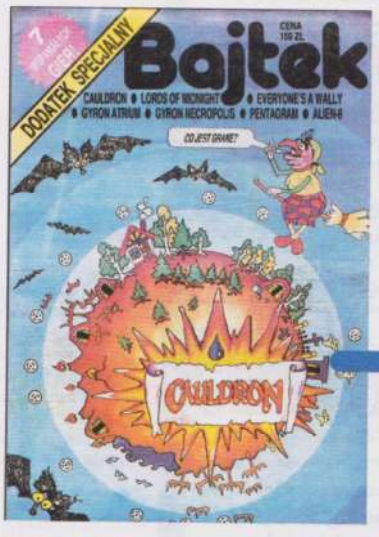
Na odpowiedzi czekamy do 30.09.91

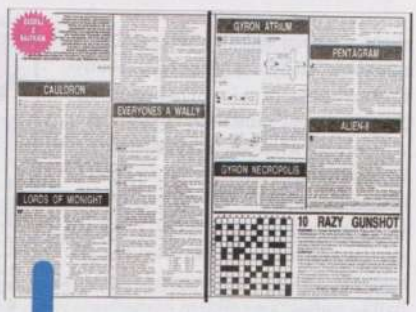
SAM Coupe – ten komputer i rozmaite wydarzenia w Bajtku z nim związane pewnie będą zawsze dawnej ekipie odbijać się kwaśną czkawką. Obecnie rozmaite „lokowanie produktu" robi się jednak „nieco" subtelniej...

Zaprawdę, tak już dzisiaj nikt pisać nie potrafi. I chyba całe szczęście... :) Formuła dodatku nie odbiegała od poprzedniej edycji. Zawartość to nadal głównie mapki, opisy sterowania itd. do zaledwie 10 gier na 8-bitowce, a objętość to ponownie smętne 16 stron. (Dorzucono też troszkę cheatów, konkurs i reklamę. Drukarek. A na jednej z map widać spory podpis autora – „Pegaz Ass"). Aha, ten dodatek nie był ani szyty, ani klejony. Składał się z luźno złożonych (!) ośmiu dwustronicowych składek. Prawdopodobnie aby ułatwić graczowi wyjęcie z pisma konkretnej rozkładówki z mapą i wykorzystanie podczas grania? No chyba że to drukarnia coś sknociła. Albo chodziło o maksymalną redukcję kosztów produkcji lub akurat zszywek nie dowieźli? W pół roku później miał się z tego wykluć Top Secret, pierwsze pismo dla graczy w Polsce. Ale to już całkiem inna historia.

Ale numer...

Każdy ma chyba na sumieniu coś, o czym wolałby zapomnieć, przysypać ziemią i mieć nadzieję, że ludzie się o tym nigdy nie dowiedzą. Tyle że to jednak zwykle kiedyś wyłazi na wierzch.





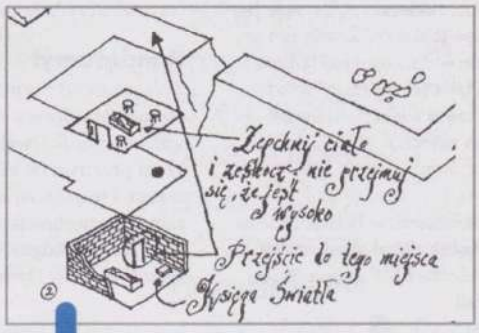
Pierwszy numer specjalny Bajtka, do tego jeszcze poświęcony grom. U góry widzicie całą tekstową zawartość tego magazynu (pomijając legendy na kolejnych mapkach). I takie coś miało 100 000 nakładu i było rozchwytywane... Dziwne to były czasy. I my też chyba byliśmy dziwni. :)

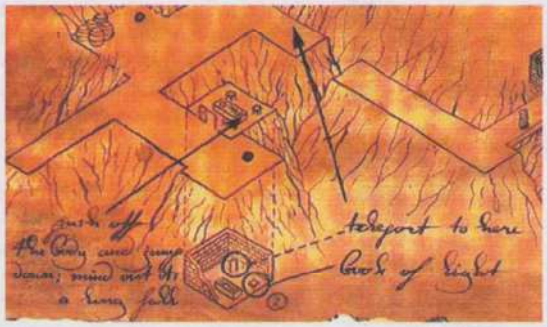
Dwójmyślenie

Gdy dzisiaj przegląda się Bajtka, widać, jak dziwnym i paranoicznym krajem był PRL. Oto w państwowym i cenzurowanym piśmie oficjalnie reklamowały się rozmaite „studia komputerowe" sprzedające pirackie wersje gier na wszelki dostępny wówczas sprzęt. Tudzież seryjnie drukowano anonse czytelników zainteresowanych „wymianą gier i programów". Sam Bajtek formalnie piractwo ostro potępiał, ale jednocześnie publikował adresowane do nabywców pirackich wersji opisy gier. Ba, nawet patronował „Giełdzie Bajtka", na której oryginalny soft był równie powszechny jak w PRL szynka bez kartek. Jednak po jakimś czasie redakcja wycofała swój patronat – właśnie z uwagi na totalne piractwo, jakie tam odchodziło. Żeby było zabawniej, nazwę odebrano OFICJALNIE – m.in. waląc na okładce numeru 10/89 wielkimi literami „ULTIMATUM dla »Giełdy Bajtka«!" – ale ta wcześniej nigdy i nigdzie nie została oficjalnie giełdzie nadana, choć jednocześnie na łamach pisma nazwa funkcjonowała w ostentacyjny wręcz sposób.

Po lewej mapka Tir Na Nog z Bajtka. Po prawej wersja z Crasha. Chyba wszelkie komentarze są tu zbyteczne. Poza jednym – mogę zrozumieć (choć tego nie usprawiedliwiam), że wycięto ramkę z danymi oryginalnych twórców... Ale po kiego diabła na polskiej mapie dopisano przy nazwie gry pretensjonalne „The Map"?! A patrząc na jakość obu mapek – to taki symbol różnic pomiędzy socjalizmem i kapitalizmem. My wtedy skazani byliśmy na takie podróby, kopie i smętne resztki ze stołów Wolnego Świata. I jeszcze się cieszyliśmy z tych ochłapów... Syndrom „odrzutu z eksportu" – starsi wiedzą o co chodzi, młodsi mogą zapytać starszych.

Czasem i – jak w tym wypadku – po 30 latach. Zatem – do tych mniej chlubnych kart Bajtka należy niewątpliwie sprawa z komputerem SAM Coupe (patrz: mój tekst „Ofiary ewolucji"; wersja online tutaj: skroc.pl/79510).
W skrócie: w 1991 pojawił się w Polsce (i ogólnie krajach postkomunistycznych) skonstruowany w końcu lat 80. komputer 8-bitowy, reklamowany przez twórców jako odpowiedź na 16-bitowce. Tzn. miał mieć możliwości komputerów 16-bitowych (reklamowany jako „grafika jak na [Atari] ST, dźwięk jak na Amidze!", co zresztą w wypadku dźwięku mocno mijało się z prawdą) ale za cenę o połowę niższą od nich. Na Zachodzie nikt go jednak kupować nie chciał, spróbowano zatem wcisnąć go tym naiwnym cebulakom z Europy Wschodniej. Kasy na reklamę najwyraźniej nie pożałowano, zresztą wtedy wystarczała garść dolarów, by móc sobie tu zaszaleć...





Po lewej fragment mapy do gry Fairlight w Bajtku. Po prawej ten sam fragment z Your Sinclair. Yoda rzekłby „moc inspiracji w grafiku Bajtka wyczuwam wielką. Strzeż się o plagiat posądzenia, mój cwany padawanie". Ja mówię – ewidentna „zrzynka".

Redakcja Bajtka mocno – jak dla mnie zdecydowanie zbyt mocno – zaangażowała się w jego promocję, robiąc m.in. obszerny i w sumie pozytywny test oraz dając go na okładkę (08/91), tudzież opisując w kolejnych numerach rozmaite akcesoria i soft do niego, zamieszczając reklamy i konkursy, w których SAM był nagrodą itd. Generalnie wynikało z zamieszczonych treści, że to w sumie całkiem fajna maszynka, do tego bogata w software i posiadająca duże możliwości rozbudowy, sporo peryferiów itd.

To branżowa kuźnia kadr – w Bajtku zadebiutowało aż sześciu późniejszych naczelnych polskich pism „growych".

Nic, tylko kupować! Ale gdy entuzjazm i „hajp" opadły, okazało się, że programów w pełni wykorzystujących jego możliwości jest tyle, co kot napłakał, hardware jest praktycznie niedostępny w Polsce (i drogi), a sam SAM jest niedopracowany i dość awaryjny. Do tego angielski dystrybutor jakoś tak nie wiadomo w sumie kiedy po angielsku rozpłynął się w powietrzu.

Rozżaleni posiadacze Coupe, którzy pod wpływem bajtkowych te(k)stów kupili ten komputerek, poczuli się wystawieni do wiatru. Pisali więc z pretensjami. I doczekali się reakcji. Ekipa na łamach stwierdziła, że rozumie ich frustrację i jest jej bardzo przykro z tego powodu. A to dlatego, że ona TEŻ została oszukana. (Przez dystrybutora, który wiele naobiecywał, ale się nie wywiązał). I umyła ręce. Tzn. odtąd praktycznie przestała o tym komputerze pisać. Niefajne to bardzo...

Trzeba też wytknąć im brzydkie zagrania związane z publikacją tak wcześniej chwalonych przeze mnie map gier. Okazuje się, że czasem brano je z branżowych zachodnich pism (zapewne bez wiedzy i zgody zainteresowanych). Kuriozalnym wręcz przykładem takich praktyk jest mapa gry Tir Na Nog, zamieszczona w 01/86, którą po prostu zeskanowano z angielskiego magazynu Crash (14/85, s. 66-67), przy okazji szkaradnie pogarszając jej jakość. Redakcja przetłumaczyła opisy i zretuszowała grafikę, wycinając info o oryginalnym twórcy. Wstyyyd! I wcale nie był to jednostkowy przypadek, bo np. mapa Fairlight (5-6/86) podejrzanie wręcz przypomina mi tę z Your Sinclair 01/86. Podobnych kwiatków jest zresztą więcej – np. Antiriad z 11/87 czy Operation Gunship z 04/91 też zdają ▶▶

się nazbyt podobne do wcześniej opublikowanych na Zachodzie infografik. (Jak się komuś chce, to może sprawdzić sobie, „co, od kogo i skąd wzięto", sporo oryginalnych map starych gier znajdziecie choćby tutaj: skroc.pl/d4a00). Mizernym pocieszeniem jest, że chyba tylko raz dokonano ordynarnego plagiatu, zwykle kontentując się dużo subtelniejszą formą „inspiracji". Dodajmy, że lokalna konkurencja (czyli Komputer) robiła zresztą dokładnie tak samo.

Z górki na pazurki

Szczyt prosperity Bajtka to lata 1986-87, gdy nakład sięgał 250 000 egz. przy minimalnych zwrotach, a czytelnicy wyrywali sobie z rąk ostatnie dostępne egzemplarze. Tym niemniej czas płynął nieubłaganie, świat, komputery i czytelnicy ewoluowali, a Bajtek spoczął na laurach, jakby przekonany, że jego „piętnaście minut sławy" trwać będzie wiecznie, a wymyślona formuła nigdy się nie wyczerpie. Mhm. Pierwsze niepokojące symptomy pojawiły się dość szybko, bo już w 1988, gdy wskutek malejącego popytu nakład spadał – niekiedy – do „zaledwie" 150 000 egz. Cóż, czytelnicy, którzy wraz z Bajtkiem opanowywali informatyczne abecadło, chcieli już czegoś więcej i sięgali po bardziej fachowe pisma – np. wspomniany Komputer – lub zwyczajnie z niego wyrastali. A dla nowych użytkowników kompów Bajtek najwyraźniej nie był aż takim rarytasem jak parę lat wcześniej. Ale redakcja nadal spokojnie śniła swój sen złoty. W 1989 kryzys był już wyraźnie widoczny – nakład na stale zjechał do 150 tysięcy. (Dzisiaj taka „kryzysowa" wysokość nakładu powodowałaby mokre sny u większości naczelnych pism informatycznych na całym świecie).

Nr 135

Na imprezie Pixel Heaven z tego roku wydano 135 numer Bajtka – albo raczej pisma doskonale na niego wystylizowanego (włącznie z logotypem i projektem grafiki okładkowej nawiązującą do pierwszego numeru). Niewątpliwie będzie cenną zdobyczą dla kolekcjonerów, bo jego nakład był bardzo symboliczny.

Terrain ahead! Pull up!!!

Schody zaczęły się wraz z końcem komunizmu w Polsce, choć na początku wszystko wskazywało, że Bajtek złapał wtedy drugi oddech. Po upadku wydawniczego molocha RSW „Prasa-Książka-Ruch" dziennikarze pisma zawiązali w 1990 spółdzielnię, która przejęła prawa do tytułu. Bajtek w końcu stał się samorządny i niezależny – nikt już nie mówił mu, co ma robić. Nowy naczelny wraz z będącą na swoim ekipą wziął się więc do przemodelowania zawartości pisma. Dostrzeżono w końcu zmierzch 8-bitowców, redukując ilość poświęcanego im miejsca na korzyść komputerów 16-bitowych (Atari ST i Amiga), odnotowano też rosnącą rolę pecetów. Wreszcie zwiększono objętość, do 40 stron (z tendencją rosnącą, aż do 68 w 1993), i zmieniono format na nieco poręczniejszy. Ale wskutek ogólnego paraliżu wywołanego złożonym procesem przejęcia pisma i rozpadem struktur socjalistycznego wydawcy, w 1990 do sierpnia wypuszczono zaledwie dwa numery Bajtka, co na pewno nie pomagało w „przywiązaniu czytelnika" do tytułu. No i zmiany w piśmie nie były, widać, wystarczająco głębokie.

W 1991 nakład ani razu nie przebija poziomu 110 000 egz., w 1992 spada poniżej 100. W końcówce roku 1993 redakcja świętowała wydanie setnego numeru, choć chyba nie była to zbyt radosna impreza, bo nakład oscylował wtedy w przedziale 80 000-90 000 (co oznaczało sprzedaż rzędu 50 000 egz.). Zaczęły się nerwowe ruchy – co rok zmieniał się naczelny, a z nim część ekipy oraz elementy layoutu (w tym logo i charakterystyczny dla Bajtka sposób komponowania okładki) i koncepcji pisma. Zdezorientowani tym czytelnicy coraz niechętniej sięgali po wyraźnie zagubione w nowej rzeczywistości i ciągle niemające dobrego pomysłu na siebie czasopismo, przegrywające walkę z masą nowych, większych, ładniejszych i bardziej specjalizowanych magazynów branżowych. Z większości ówczesnych tekstów w Bajtku wręcz czuć, że są pisane z obowiązku, bez pasji

Bajtek opisywał też rozmaite trendy technologiczne oraz testował sprzęt dla graczy. Kto męczył widoczne tu joysticki? Duet Waldemar Nowak i Marcin Przasnyski. Jeśli kojarzysz te nazwiska, jesteś już naprawdę stary. :)

oraz „dla nikogo". Nawet w dawnym samograju, czyli dziale „Co jest grane", teraz przynudzano na dwie strony o tym, „dlaczego warto grać w szachy", czy poruszano niewątpliwie fascynujący graczy (szczególnie tych niemających peceta) temat „Windows w służbie grafologa". Co to ma wspólnego z grami, na Odyna?! Tylko już siłą inercji magazyn dotrwał do jesieni 1996, gdy coraz niższa sprzedaż (nakład 55 000, czyli sprzedaż rzędu 25 000-30 000) plus okradzenie nowej siedziby redakcji z całego sprzętu oraz finalnie bankructwo Agrobanku, gdzie wydawca trzymał wszystkie swe pieniądze, spowodowały zgon Bajtka.

Pamiętamy!

Zaczęliśmy od Rzymian i na Rzymianinie skończymy. Dawno temu poeta Horacy rzekł był w swym słynnym wierszu: „zbudowałem pomnik trwalszy niż ze spiżu". Myślał o swej twórczości, która przetrwa (w ludzkiej pamięci) dużo dłużej niż jakakolwiek statua. I miał rację, skubany. Pomniki obalono, Rzym upadł, sam Horacy obrócił się w proch, ale jego skrzydlate słowa nadal żyją. Na pożółkłym i skruszałym nagrobku Bajtka bez wahania wykułbym więc słynne „NON OMNIS MORIAR". □

„Uważam, że Bajtek może założyć firmę, która powtórzy sukces Apple'a".

Aleksander Kwaśniewski, wywiad w Bajtku 04/87

(*) Bajtek był teoretycznie miesięcznikiem, w praktyce zaś z uwagi na rozmaite „trudności obiektywne", czyli braki papieru, przestoje drukarni itd., często zdarzały mu się spore obsuwy, nadganiane potem łączonymi numerami o podwójnej numeracji. W efekcie niektóre zaprzyjaźnione kioskarki po jakimś czasie już z daleka wołały: „nie, dzisiaj TEŻ nie ma Bajtka!" na mój – i pewnie nie tylko mój – widok pod kioskiem.

(**) Byliśmy grzecznymi dziećmi i nie klęliśmy tak brzydko, jak wy teraz. A przynajmniej takie jest moje oficjalne stanowisko w tej sprawie, kurza twarz!

Chałwa bohaterom! :)

Po latach nie da się nie docenić roli Bajtka w edukowaniu ówczesnych nastolatków. Nie da się też przemilczeć jego roli jako branżowej kuźni kadr. Dość powiedzieć, że to właśnie w nim debiutowały takie szychy jak m.in. Marcin „Martinez" Przasnyski, Marcin „Borek" Borkowski, Waldemar „Pegaz Ass" Nowak, Emil „Emilius" Leszczyński, Jacek „User Jama" Marczewski, Aleksy „Alex" Uchański (wszyscy potem byli naczelnymi w rozmaitych pismach growych!), Dariusz „Sir Haszak" Michalski, Piotr „Gawron" Gawrysiak i wielu, wielu innych. Bez Bajtka i jego ekipy historia polskich pism o grach wyglądałaby na pewno inaczej – i na pewno mniej barwnie.

Bartłomiej Kluska

Tęsknię za tobą, Willy...

To moja bardzo ważna prywatna rocznica. Dokładnie 30 lat temu po raz pierwszy zagrałem w Jet Set Willy.

Jesienią 1986 roku ojciec z ciężkim sercem zaniósł do sklepu sieci Pewex wymienioną na dolary równowartość dwóch swoich miesięcznych pensji i wrócił do domu z magnetofonem XC12 – od tej chwili nasze małe, kupione pół roku wcześniej Atari uzyskało pamięć zewnętrzną. Tata kupił jeszcze pierwszą kasetę z grami. Sześć tajemniczych tytułów, które pamiętam do dziś. Części z nich nie udało mi się nigdy wczytać do pamięci komputera, ale jedna gra była naprawdę wyjątkowa – to właśnie Jet Set Willy. Że skradnie mi wiele wieczorów, wiedziałem już chwilę po uruchomieniu, gdy tylko usłyszałem pierwsze takty utworu Roba Hubbarda (to arcydzieło – skroc.pl/9e3f4). No a potem zacząłem grać, trafiłem do jakiejś toalety (w grze, nie w realu!), w której muszla klozetowa wybijała rytm deską – i odleciałem.

W tym miejscu młodzieży należy się wyjaśnienie: w JSW sterujemy ludkiem w kapeluszu – to tytułowy Willy – który zbiera porozrzucane po rozległej posiadłości przedmioty (legenda mówi, że sprząta w ten sposób dom po wyjątkowo udanej imprezie). To labirynt kilkudziesięciu pomieszczeń, w których oprócz przedmiotów do zebrania czają się śmiercionośne przeszkadzajki – nie da się ich zniszczyć, można tylko unikać kontaktu, każde bowiem zetknięcie ze skaczącymi po ekranach stworkami (podobnie jak np. upadek z wysokości) wiąże się z natychmiastową utratą życia. Tych Willy ma aż dziewięć, lecz zazwyczaj szybko je traci.

> Jedni łapią Pokémony, inni układają klocki w Minecrafcie, a ja od 30 lat zbieram przedmioty w Jet Set Willy.

Skok wykonany pół sekundy zbyt wcześnie – Willy ginie. Źle wyliczona trajektoria lotu – Willy traci kolejne życie. Przesunięcie bohatera piksel za daleko – na ekran wjeżdża napis „game over" i wędrówkę trzeba zaczynać od początku. Oczywiście nie było wtedy żadnego zapisywania stanu rozgrywki, żadnych internetowych poradników, sekretnych kodów drukowanych w pismach dla graczy, filmików na YouTubie zdradzających tajniki rozgrywki.

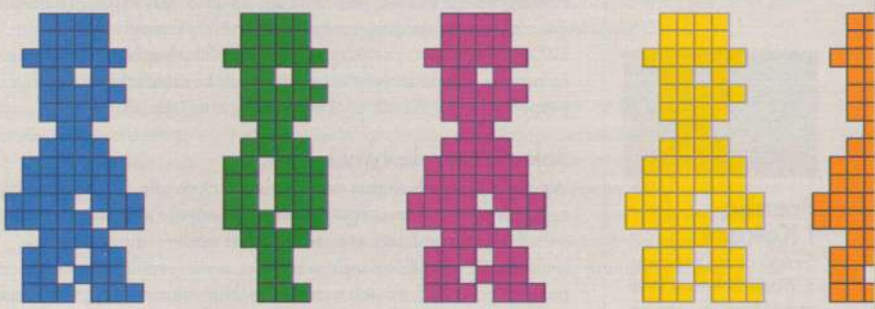
Naturalnie próbowałem sobie pomóc. Zacząłem rozrysowywać w zeszycie mapę nieruchomości i spisywać sposoby na przejście kolejnych pomieszczeń. Napisałem nawet do Bajtka list (papierowy, bo jaki?) z prośbą o kontakt czytelników, którzy wiedzą, jak zebrać przedmiot, do którego mimo miesięcy prób nie potrafiłem sięgnąć, ale redakcja nie opublikowała mojego apelu. Na giełdzie komputerowej za całe kieszonkowe kupiłem kserowaną mapę domu Willy'ego – dopiero kilka miesięcy później zauważyłem, że sprzedawca po prostu... skopiował ją z Bajtka. Mapa niewiele mi zresztą pomogła, bo dotyczyła wersji na ZX Spectrum, gdzie część plansz była umieszczona inaczej niż na Atari.

W międzyczasie fascynacja przerodziła się w obsesję. Każdy wieczór wyglądał identycznie: 15 minut ładowania gry z kasety, na stole zeszyt z notatkami, startuję w łazience, pokonuję kolejne plansze, szarpię joystick, notuję w zeszycie, popełniam błędy, tracę życia, wreszcie widzę na ekranie napis „game over". Zamiast radości – frustracja, ale nie poddaję się, wciskam fire, zaczynam jeszcze raz.

Niestety, ta historia nie ma happy endu – nie ukończyłem wtedy atarowskiego Jet Set Willy, ale gra nie dała mi o sobie zapomnieć. U kolegi z bloku obok długo grałem w wersję na Spectrum (nie ukończyłem, bo koledze nudziło się oglądanie, jak gram). Pożyczyłem Commodore 64 od kuzyna – dał mi też kasetę z Jet Set Willy (zaszedłem daleko, ale C64 musiałem w końcu oddać). Ojciec przyniósł z pracy Amstrada CPC – na dyskietce było Jet Set Willy (jak wyżej). W szkolnej pracowni pozwalali nam używać Spectravideo – razem z Jet Set Willy (dzwonek na przerwę zawsze przerywał jednak moje wysiłki).

Mijały lata, sprzedałem Atari i grałem w tysiące gier na dziesiątkach platform, a zeszyt z notatkami z JSW zaginął mi podczas którejś z przeprowadzek, zawsze jednak wracałem do Willy'ego. Oficjalne i nieoficjalne sequele, remaki, dziesiątki wersji odpalanych na różnych emulatorach... No cóż. Jedni łapią Pokémony, inni układają klocki w Minecrafcie, a ja od 30 lat zbieram przedmioty w kolejnych inkarnacjach JSW. Teraz już (choć muszę przyznać, że z wiekiem coraz rzadziej) udaje mi się te piekielne gry nawet ukończyć – ale wykorzystuję w emulatorze możliwość zapisu stanu rozgrywki, a gdy czegoś nie wiem, podglądam na YouTubie, jak poradzili sobie z trudną planszą inni, więc satysfakcja jest jednak mniejsza. Większa za to tęsknota za czasami, gdy chciało mi się grać bez tych ułatwień.

Po latach dowiedziałem się, że wersja na Atari – od której zaczęła się moja fascynacja – jest bodaj najgorszą (najbrzydziej narysowaną i animowaną, nieprzetestowaną i fatalnie zbalansowaną) ze wszystkich, jakie kiedykolwiek napisano, i w zasadzie dobrą ma tylko muzykę.



JSW na nowo
W 2007 roku polski koder XXL, zdenerwowany fuszerką autorów pierwszej konwersji, przepisał grę z ZX Spectrum na Atari ponownie, z wykorzystaniem oryginalnych plansz i grafiki. Zostawił tylko muzykę Roba Hubbarda. Aha. Tym razem grę można ukończyć.

Atarowskiego JSW nie da się w ogóle ukończyć, bo autorzy umieścili w domu Willy'ego pomieszczenia, do których nie można wejść! Czyli wszystkie moje próby z dzieciństwa z góry skazane były na niepowodzenie...

Czy oznacza to, że te tysiące godzin spędzone przed ekranem były czasem straconym? Nie wiem. Wiem za to, że przed napisaniem tego tekstu ponownie włączyłem JSW na Atari, tylko na chwilę, by odświeżyć pamięć, a teraz bardzo już chciałbym postawić ostatnią kropkę i wrócić do gry.

Cześć, Willy! Tęskniłem! □

Plan dziewięć z Polski

Hollywood miało swojego Eda Wooda, laureata nagrody Złotego Indyka dla najgorszego reżysera wszech czasów, autora przekomicznych arcydzieł pokroju „Plan dziewięć z kosmosu". Polska branża gier miała z kolei swoje World Software, twórców Franko i Domana. ■ *Aleksander „Cross" Borszowski*

W 1994 roku zachwycony magazyn Secret Service, wlepiając Franko notę bliską idealnej, pisał: „Niech ktoś wskaże inną grę, w której można chwycić przeciwnika za kark i zmasakrować mu twarz piętą. (...) Coś za serce chwyta, gdy po kosmopolitycznym STREET FIGHTER 2 spoglądamy na znajome ulice swych miast". Top Secret posunął się o krok dalej, obdarzając amigowe mordobicie tytułem Gry Roku. Po latach sławne postacie polskiego internetu wspierały zbiórkę funduszy na sequel takimi hasłami jak „klasyk", „nie sposób przejść obok obojętnie" i „kontynuacja Franko jest MUSEM". Mimo upływu dwóch dekad gra o szczecińskim pogromcy chuliganów, przemytników i ZOMO-wców wciąż cieszy się wśród polskich graczy zaskakującą estymą. Na podstawie internetowych komentarzy można by pomyśleć, że to klasyk z gatunku nieprzemijających.

Boks dwiema lewymi rękami

Wystarczy jednak zagrać dosłownie przez chwilę, by zrozumieć, że to nie element żadnego kanonu, ale jedynie gra, która wyszła we właściwym miejscu i we właściwym czasie – dumne „Polak też potrafi" o krótkiej dacie ważności, wykrzyczane światu na parę lat po transformacji ustrojowej. Niesamowicie prymitywna oprawa budzi dziś wstręt zmieszany z rozbawieniem, ciągłe ekrany ładowania zupełnie ograbiają grę z przyjemnego rytmu, a sama rozgrywka szybko zabija monotonią. Beat 'em upom często zarzuca się płytkość mechaniki, ale zawsze kluczowe były w nich umiejętności kontroli przestrzeni, pełne opanowanie zestawu ruchów postaci i umiejętność zastosowania ich w każdej sytuacji, a wreszcie różnorodność – wrogów, przedmiotów, lokacji. Automatowa adaptacja Alien vs. Predator autorstwa Capcomu już w 1994 roku zalewała cały ekran Obcymi, dawała graczowi do dyspozycji broń palną i ataki specjalne, wypełniała piękne i oryginalne poziomy po brzegi nawiązaniami do materiału źródłowego, ba, pozwalała nawet na nagrywanie pokazów kombosów godnych serii Devil May Cry – to nadal jedno ze szczytowych osiągnięć gatunku.

Wydany w tym samym roku Franko nieustannie wysyła w naszym kierunku góra trzech bardzo podobnych przeciwników jednocześnie, frustruje koszmarnymi niedoróbkami sterowania i niedopracowanymi hitboksami postaci, a projekty kolejnych leveli opiera na identycznych, opustoszałych, płaskich przestrzeniach niekończącej się ulicy wirtualnego Szczecina. Zero przedmiotów, elementów platformówkowych, broni, przeszkód, wnętrz budynków, czegokolwiek – za co pewnie częściowo winne były ograniczenia sprzętowe Amigi. Jedynym urozmaiceniem są tu poziomy za kierownicą czerwonego Fiata 126p, na których główną „atrakcją" wydaje się możliwość rozjeżdżania rozpikselowanych emerytek i matek z dziećmi.

Oh, hai, Klocek

Marność marnością, ale przecież z jakiegoś powodu Franko doczekał się kultu tak wiernego, że zdolnego przetrwać ponad dwie dekady. Powód był ten sam co przy fandomach wyrosłych wokół filmów klasy Z typu „The Room", „Manos: The Hands of Fate" czy niesławnego nie tylko przez brak trolli „Trolla 2" – ten bezgraniczny, do bólu szczery kicz się nie starzeje. Już otwierająca grę wymiana zdań („Zejdź mi z drogi ciołku!!!" „Spadaj pierdoło!" „Nikt nie tyka moih ludzi!" „ZEMSZCZĘ SIĘ!!!!"(*)) obiecuje arcydzieło, a dalej jest więcej podobnych kwiatków. Ledwo pełnoletni wówczas twórcy od razu traktują nas też przy pomocy wszędobylskich graffiti w stylu „pędzel w Paincie" bardzo dokładną wyliczanką zainteresowań ówczesnej młodzieży: piwem, breakdance'em, C+C Music Factory, Pogonią Szczecin, Double Dragonem, Renegade, Robocopem 3 i Run DMC.

> Wąchaj!
> Love krowe.
> Spadaj pierdoło!

Absurdalna przemoc na tle wędliniarni Społem, sklepów Puchatek czy postkomunistycznych blokowisk rzeczywiście ma swojski

Franko i Kokosz
Swego czasu panowie z World Software mieli zrobić beat'em upa na podstawie kultowego polskiego komiksu „Kajko i Kokosz". Powstało nawet parę animacji postaci oraz etapów, na których mieliśmy pokonywać porywaczy kasztelana Mirmiła, ale gdy autor oryginału Janusz Christa wydał zakaz występu swoich postaci w grach pełnych przemocy, prace zostały porzucone.

Pomijając już sam literacki poziom tego tekstu, to w ok. 50 słowach autorowi udało się zrobić aż sześć błędów interpunkcyjnych oraz jeden ortograficzny. To w twórczości World Software raczej standard.

urok – który zresztą dostaje turbodoładowania, gdy przy pirackiej budzie o nazwie Amisoft żądny zemsty Franko na chwilę zapomina o swojej wendetcie, by w edukacyjnym segmencie skopać cztery litery sprzedawcy nielegalnego oprogramowania. Po walkach z dziesiątkami punków, karateków i milicjantów przychodzi zaś czas na pomszczenie śmierci brata. Klocek, ostatni boss, ogłasza, że musi chwilę odpocząć przed „rozerwaniem Franko dupy", po czym służąca mu za oparcie metalowa barierka bez powodu łamie się. Okrutny przemytnik wpada prosto pod pociąg. Z głośników unosi się przaśne techno, a narrator obwieszcza, że „ogrom twej siły woli zmusił cię do zemsty. Do zemsty na ludziach nie wartych ciebie, nie wartych aby żyć". Kurtyna. Oklaski.

Prawie jak Cymeryjczyk

Znacznie lepszą, a niedocenianą produkcją trzech młodzieńców z World Software jest jednak Doman. Grzechy Ardana, gra stanowiąca polską odpowiedź na Conana Barbarzyńcę. Zły tyran Ardan dręczy swój lud – Doman i Baurus, uzbrojeni w przepaski na biodra i komicznie przesadzoną muskulaturę, muszą go zgładzić. Rozgrywka uległa pewnym poprawkom względem Franko – dodano szeroki wachlarz uzbrojenia i poziomy pokroju zdradliwych mokradeł, pozbywając się jednocześnie „śmiertelnego klinu", przez który otoczony przez wrogów Franko nie miał jak podnieść się z ziemi. I tak nie jest to jednak klasyka... chyba że mowa o fabule, opartej na „nieopublikowanym opowiadaniu Mariusza Pawluka", autora stanowiącego zresztą trzecią część World Software. Dzięki podjętym przez niego próbom stworzenia ambitnych literacko przerywników jest tu co niemiara radości – co druga kwestia to przepiękny cytat („Twoja krew nie jest godna tego miecza psie !!! Dlatego zarąbię cię toporem!!!"), a selekcję tych najlepszych możecie podziwiać na screenach powyżej. Gościnny występ zalicza tu też... Franko straszący Ardana Klockiem, a w napisach Mariusz Pawluk dzieli się z nami swym największym marzeniem: „aby *rozwiązania klasy PC* zatrzymujące cały rozwój techniki znikły z *naszej małej planety*". Tuż potem podaje zresztą graczowi bardzo znamienny kod na więcej żyć: „SRAMNAPC".

Ciąg dalszy nastąpi?

Kolejne dzieło World Software, czyli Street Hassle, nigdy nie ujrzało światła dziennego oficjalnie – może dlatego, że odziany w strój rodem z klubu sado-maso główny bohater w rytmie muzyki 2Unlimited dokonywał tam masowego mordu emerytów (do których twórcy wyraźnie mieli jakiś uraz). Nie wydano też tworzonego w 2003 roku na GBA Franko 2: No Mercy, bo Nintendo nie wyraziło zgody na taką skalę przemocy (Pawluk: „to lekko infantylna firma").

Nadzieję wzbudziła udana zbiórka pieniędzy na pecetowe Franko 2: Emigrant Blood, ale od niemal trzech lat gry ani widu, ani słychu. Developerzy zarzekają się jednak, że prace wciąż trwają, postując jako dowód materiały pokroju nagrania pokazujące wroga reagującego na widok pośladków prostytutki widoczną erekcją, a po chwili odpowiadającego na zapach jej gazów atakiem wymiotów. Strona projektu obiecuje też wplecenie w zabawę sporej liczby internetowych memów: „chytrej baby z Radomia", „forfitera", „meksykańskiego marynarza" i „ale urwał", tak już obecnie przestarzałych, że bawiących w zupełnie inny sposób, niż twórcy przewidywali. Tanie próby obrzydzenia gracza i niezamierzony humor? Wygląda na to, że jeśli Franko 2 ujrzy światło dzienne, będzie godną kontynuacją oryginału. □

(*) Pisownia wszystkich cytatów jest oryginalna. Nie odpowiadamy za ich ortografię, styl, interpunkcję itd.

Maciej „Eld" Jakubski

Retro-vintage-oldskul

Retro i vintage. Dwa słowa, które dziś są powtarzane na wszelkie możliwe sposoby. Niczym jakaś mantra. Może tylko „eko" bywa częściej widziane, słyszane, czytane. Otwieram skrzynkę pocztową, a w niej reklama mebli, a jakże, w stylu retro. „Nowy album Tribulation ma brzmienie vintage" – głosi hasło reklamowe wytwórni. We wszystkich przypadkach to jawna ściema i kpina z konsumenta.

Retromeble designem wprawdzie przypominają meblościankę naszych rodziców z małego mieszkania w wielkiej płycie, ale zrobione są z dykty i ważą bez porównania mniej niż te peerelowskie, co, wbrew pozorom, jest ważne. Wdrapując się na meblościankę rodziców, ryzykowało się życie, dziś najwyżej połamanie naszych retromebli. Tribulation brzmi dziwnie, trochę bez pazura, ale żeby nazywać to brzmienie vintage? Zresztą szwedzka młodzież to ciekawy temat. Dzieciaki garściami czerpią inspirację z lat 90., jednak YouTube, a co za tym idzie łatwość dostępu do lekcji grania na instrumentach, sprawia, że są lepszymi muzykami. I nagrywają lepsze brzmieniowo albumy, bardziej techniczne, kompozycyjnie praktycznie bez zarzutu. Ale nie potrafią przez to oddać ducha przełomu lat 80./90., tej nieporadności i amatorstwa, co prowadzi do tego, że starocie sprzed 25 lat brzmią bardziej autentycznie.

> Za 20 lat niewiele będzie rzeczy z roku 2016, za którymi będę tęsknił. A w lata 90. wróciłbym w ciemno.

Mimo wszystko nie sposób mi potępiać producentów łapiących klientów na modne, staroświeckie słówka, nie krytykuję też ludzi wstawiających maniakalnie memy z kozakami Relaks czy telewizorem Rubin. Pewnie dlatego, że sam tęsknię za czasami, gdy byłem dzieckiem czy nastolatkiem i daję się także złapać w pułapkę powrotu do przeszłości. Ot, chociażby płyty winylowe. W połowie lat 90. pozbyłem się ich, bo były nieporęczne w porównaniu do CD. Dziś nie wyobrażam sobie słuchania gruzu z czegoś innego niż czarny krążek. Ba, co jakiś czas, niczym średniowieczny alchemik, mieszam chemikalia i myję w tak przygotowanej miksturze płyty. Cały rytuał, który jest dopełnieniem świetnego brzmienia.

Nostalgia to z kolei ładne słówko, które w ostatnich miesiącach padało w kontekście zamknięcia przez Blizzard serwera Nostalrius. Tu sytuacja jest odwrotna. Gracz, czyli konsument, chce produktu, za którym tęskni, bo vanilla to była jedna wielka przygoda, a twórca twierdzi, że nie da, bo nowe jest lepsze. Chociaż, po prawdzie, nowe jest głupiutką rąbanką. Skandaliczna była zwłaszcza wypowiedź jednego z szefów Blizzarda, J. Allena Bracka, który fanom starego WoW odpowiedział: „you think you want, but you don't", co w wolnym przekładzie znaczy: „zamknij się, płać i graj w to, co my chcemy". Petycja, zaangażowanie mediów i graczy sprawiły, że Blizzard jak dotąd gra na zwłokę. Najpierw film, potem nowy dodatek i wszystkie decyzje odwlekane są w czasie. Nad czym bardzo boleję, bo grałem przez kilka tygodni na Nostalriusie i pierwszy raz od plus minus dekady dobrze się bawiłem, grając.

Najciekawsza jednak w całej awanturze była postawa samych graczy, obecnych i byłych, którzy mieli do siebie wzajemne pretensje. Trochę przypomina to animozje z czasów podstawówki, gdy jako dumny właściciel Atari kłóciłem się na przerwach z posiadaczami Commodore. Kto ma lepsze gry, która grafika ładniejsza itd. Chociaż i tak każdy wiedział i wie, że w tamtych czasach najlepszą grą była Robbo na Atari XE.

Vinyl strikes back! Ćwierć wieku najpopularniejszym nośnikiem muzyki były płyty CD. Teraz do łask powróciły płyty winylowe, których sukces zaskoczył samych wydawców. Na swoją kolejkę w tłoczni muszą poczekać kilka miesięcy.

To ostatnie wspomnienie prowadzi prosto do tego, za czym tęsknię w dzisiejszym świecie najbardziej. Mianowicie brakuje mi subkultur. Za moich czasów każdy dzieciak był inny. Ten miał czerwony czub i był punkiem, ten długie włosy i był metalem, a jeszcze inny wygoloną głowę i był skinem. Jasne, istniały również szkolne kujony, ale generalnie każdy należał do jakiejś subkultury, którą poznawał na podwórku czy w szkole. Dziś wszyscy są tacy sami. Te same zabawki, te same ubrania, a po wkroczeniu w dorosłość robota w korpo i życie według ustalonego harmonogramu. Zero inności, szaleństwa, wyróżnienia się z tłumu. To musi być śmiertelnie nudne!

W tamtych czasach te podziały prowadziły często nie tylko do słownych utarczek. Każda z subkultur była przekonana o swojej wyższości i chciała to udowodnić. Kiedyś już wspominałem, że będąc metalem, trzeba było znać dyskografię i skład słuchanych zespołów, bo za nieznajomość od swoich też groziła fanga prosto w nos. A przecież do tego wszystkiego dochodziły jeszcze kwestie kibicowskie. Dziś jeździ się za swoją drużyną jak na wycieczkę szkolną, dawniej wyjazd prawie zawsze kończył się bijatyką. Nie wspominając o tym, że każda wizyta w obcym mieście zaczynała się od pytania „skąd jesteś?". W świecie, w którym grodzimy się płotami zamkniętych osiedli i nie mówimy sąsiadom „dzień dobry", trudno to sobie wyobrazić, ale kiedy byłem dzieciakiem, to każdy znał każdego i od razu rozpoznawał obcego.

W latach 90. lepsze było praktycznie wszystko, wliczając w to kino. Komedie romantyczne miały jeszcze jakiś sens, klasę, dało się je oglądać. Nawet wyśmiewany „Top Gun" miał swój urok, którego brakuje dzisiejszym... teledyskom, bo chyba tak należy nazwać to, co jest wyświetlane w kinach. Z wielkim sentymentem wspominam klasyczne komedie oparte na humorze sytuacyjnym i prostych gagach. Uwielbiam serię „Naga broń" i wszystkie filmy Mela Brooksa.

Nie mam wątpliwości, że gdyby ktoś wynalazł wehikuł czasu, to skwapliwie bym skorzystał. Jasne, nie wszystko w tamtym świecie było doskonałe, bo zawsze pamięta się najlepsze rzeczy. Kłopot w tym, że za dwadzieścia lat nie będę chyba za niczym tęsknił z roku 2016. Może wspomnę z sentymentem jeden czy dwa albumy, ale to chyba wszystko. Za to w lata 90. wróciłbym w ciemno. Na razie z konieczności zostają mi półśrodki. Jak np. wyprawa na październikowy koncert w Sztokholmie, gdzie zagra śmietanka zespołów z mojej młodości: Entombed, Grave, Merciless, Unleashed, General Surgery, Necrophobic, Interment i Centinex. Przynajmniej na kilkanaście godzin, bez podróży w czasie, przeniosę się znów do roku 1991. □

Rafał „Eugeniusz Siekiera" Fluderski

Czy pamiętasz „stare, dobre czasy"?

Powyższe pytanie pada w filmiku reklamującym Nintendo Classic Mini, najnowszą konsolkę japońskiego giganta. Bardzo sprytny zabieg, wszak stara zabawka w nowym opakowaniu sprzeda się lepiej, jeśli odwołamy się do sentymentu i nostalgii. Czy więc pamiętam stare, dobre czasy? Oczywiście. Każdy przecież je pamięta.

Woda z saturatorów zwana była „gruźliczanką", a to z uwagi na szklanki wielokrotnego użytku, symbolicznie tylko opłukiwane przez serwującego ten nektar sprzedawcę. I te zawsze krążące nad pojemnikiem z sokiem osy...

Choć od tamtej chwili minęło trzydzieści lat z okładem, doskonale pamiętam, gdy po raz pierwszy zagrałem u kuzyna na ZX Spectrum. Niepozorna, zamknięta w małej obudowie zabawka, która dziś przegrałaby z pierwszym z brzegu kalkulatorem made in China, wtedy jawiła się jako technologiczne cudo. Kilkadziesiąt obrotów licznika magnetofonu, zaledwie kilka minut nerwowego obgryzania paznokci i już mogliśmy przenieść się do lepszego, cyfrowego świata. Świata wyświetlanego na trzynastocalowym, czarno-białym telewizorze turystycznym firmy Unitra, ale kto się wtedy przejmował rozmiarami ekranu czy brakiem kolorów. Czuliśmy się, jakby gwiazdka przyszła wcześniej, a przecież był dopiero czerwiec.

Pamiętam Bajtka, zamieszczane na środku poradniki i mapy, czasem niezwykle barwne i dokładne, a czasem rysowane prawą nogą po pięciu piwach, choć wtedy wszystkie bez wyjątku wydawały się bramą do lepszego świata, bo przecież odnosiły się do gier, których na oczy nie widziałem, a co za tym idzie, musiały być fantastyczne. Bankowo. Pamiętam drukowane na ostatnich stronicach programy w Basicu, które kilka lat później uparcie wklepywałem na swoim Commodore 64, tracąc godziny cennego dzieciństwa tylko po to, by na końcu na ekranie pojawiła się animowana piłeczka lub inna bezsensowna pierdółka.

Pamiętam saturatory na ulicach. Zimna woda sodowa z niewielką domieszką syropu malinowego smakowała w upalny dzień jak napój bogów. Wszyscy pili z jednej szklanki i nikomu nawet przez myśl nie przeszło, by sprawą zajął się sanepid. Pamiętam oranżady w woreczkach, gumy Donald, ryż prażony i kiepsko prażony (spalony raczej) słonecznik kosztujący całe 100 polskich złotych (tych sprzed denominacji rzecz jasna). Pamiętam proce robione własnoręcznie z patyka, a także pistolety na korki i kapiszony, które psuły się, nim sprzedający je straganiarz zwinął swoją odpustową budę i ruszył w kierunku kolejnego miasteczka. Pamiętam pierwszy salon gier w mojej dzielnicy, z mocno podniszczonymi automatami niewiadomego pochodzenia i żetonami wykonanymi ze starych dwudziestozłotowych monet, które cwany właściciel przewiercał na wylot, by walczyć z chytrusami, którzy chcieliby pograć za darmo (monety te miały wtedy praktycznie zerową wartość, ale jeszcze nie wycofano ich z obiegu, więc każdy mógł takowe znaleźć w domu. Właściciel polował na oszustów. Jeśli kogoś przyłapał, wywalał z salonu i straszył policją).

> Ciągle czuję smak czasów, gdy cola była zimniejsza, a Prince Polo bardziej chrupiące. Smak czasów, gdy wszystko było prostsze. Tylko że to wszystko nieprawda.

Pamiętam mój pierwszy szok na widok digitalizowanych postaci w Mortal Kombat. Pamiętam dumę z prawidłowo wykonanych „fatali", a później pierwszych zwycięstw z największymi salonowymi wymiataczami. Koniec końców to do mnie ustawiały się kolejki, każdy chciał zagrać z tym przygarbionym chudzielcem, który postać Kano miał opanowaną do perfekcji. Żadna późniejsza wygrana w dowolnej grze sieciowej nie smakowała tak dobrze jak widok miny przegranego w tej ciemnej, zadymionej przestrzeni.

Pamiętam wypożyczalnie kaset, mnożące się na polskich osiedlach jak grzyby po deszczu, miejsca pielgrzymek wszystkich miłośników komedii z cyklu National Lampoon, kolejnych odsłon Karate Kida, filmów z Van Damme'em i Charlesem Bronsonem oraz animacji wytwórni Hanna-Barbera. Pamiętam obowiązek przewijania kaset przed oddaniem pod groźbą dodatkowej opłaty i dziecięce podniecenie na widok nowych, kolorowych i cudownie kiczowatych okładek po świeżej dostawie towaru. Pamiętam czasy bez internetu, kiedy wiadomości na temat gorących hitów zza wielkiej wody spływały do nas wyłącznie za pośrednictwem stronic pism o grach. Pamiętam, że w większość opisywanych wówczas produkcji nie miałem szans zagrać z uwagi na braki sprzętowe, co jeszcze bardziej nakręcało wyobraźnię, a totalne przeciętniaki czy gry niewarte czasu i pieniędzy urastały w moich oczach do rangi ósmego cudu świata.

I mógłbym jeszcze długo tak wyliczać, w końcu mowa o czasach, gdy cola była zimniejsza, Prince Polo bardziej chrupiące, a gumy Turbo dłużej utrzymywały swój smak. No i rzecz jasna gry były wtedy lepsze, ciekawsze, bardziej innowacyjne i nowatorskie. I oczywiście robione z pasją, nie dla pieniędzy. Tylko że to wszystko nieprawda. Każdą tę chwilę pamiętam bardzo dobrze, ale mam świadomość, że są mocno podkoloryzowane filtrem nostalgii. Ten zaś sprawia, że obrazy wyrwane z przeszłości jawią się w naszych wspomnieniach wyłącznie jako coś pozytywnego, a nawet lepszego w stosunku do tego, co mamy obecnie. Lecz tak naprawdę „stare, dobry czasy" nie istnieją – i nigdy nie istniały. One są wyłącznie w naszej wyobraźni. To tylko gorzkawo-słodki smak tęsknoty za czasami, gdy wszystko było prostsze, a klasówka z matmy moim największym życiowym problemem. □

Mięsista, różowa guma o intensywnym zapachu, z historyjką w środku. To dla mnie esencja smaku i zapachu dzieciństwa.

It came from outer space!

Czterokrotnie zwiększyła sprzedaż konsoli, na której była exclusive'em. Wprowadziła do rozgrywki wiele kanonicznych do dziś rozwiązań. Według Timesa numer 1 na liście „dziesięciu najbardziej znaczących gier wideo w historii". Na początku lat 80. generowała większe zyski niż Gwiezdne Wojny. Stworzona w całości przez jednego człowieka – którego unieszczęśliwiła. *Jerzy „Mac Abra" Poprawa*

Producent: Taito
Premiera: czerwiec 1978
Gatunek: shmup (shoot 'em up)
Oryginał na: automat coin-op
Dostępny na: praktycznie każdą platformę
Najlepiej zagrać na: automacie w salonie gier, w towarzystwie kumpli, w roku 1982
Gameplay: skroc.pl/4cc1b

Pozwólcie najpierw przedstawić tego człowieka. Studiując na politechnice, marzył, by projektować telewizory. Lecz zatrudnił się w Taito Trading Company, wówczas importerze i dystrybutorze „vending machines" (automatów sprzedających) i szaf grających – oraz producencie elektromechanicznych gier coin-op. Tam odkrył, że pasją jego życia jest game design. To on stworzył pierwszą japońską grę wideo, wydaną w 1973. (Nosiła nazwę Soccer, ale bliższa była Pongowi niż piłce nożnej). Przed wami Tomohiro Nishikado, ojciec, matka i akuszer Space Invaders. Idea gry, design, dźwięk, kod, zasady rozgrywki, a nawet prototyp hardware'u (!) – wszystko to efekt jego, i tylko jego, pracy.

I had a dream!

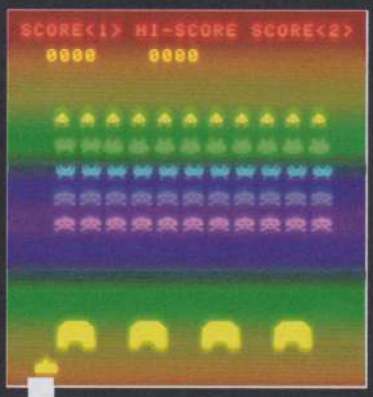
„Jej koncept nie był przebłyskiem natchnienia, kształtowała się stopniowo [w mym umyśle]" – wyznał Tomohiro w jednym z wywiadów. Pierwszym ze źródeł inspiracji stała się gra Breakout (Atari, 1976). Z rozbijania składającej się z segmentów ściany za pomocą piłeczki odbijanej od ruchomej paletki Nishikado zaczerpnął ideę zaliczania kolejnych etapów i niszczenia licznych i tworzących spójną formację elementów planszy. Początkowo w ogóle nie było mowy o kosmosie. W grze miały występować samoloty (oraz czołgi i okręty wojenne na dalszych levelach), ale twórca nie był zadowolony z ich animacji. Potem celem mieli być łatwiejsi w animowaniu ludzie, lecz Taito uznało, że strzelanie do tłumu ludzi(ków) to amoralny pomysł. Dopiero seans Gwiezdnych Wojen oraz dziwny sen, w którym dzieci czekające na świętego Mikołaja atakowane były przez kosmitów (!), nasunęły mu pomysł walki z najeźdźcami z kosmosu. A książka „Wojna światów" Wellsa, gdzie Marsjanie używali ogromnych trójnogich machin bojowych, zainspirowała wygląd części postaci. Resztę zaprojektował, wzorując się na krabach i kałamarnicach. Chodziło mu o to, by były wyraziste, proste w animacji i niehumanoidalne. Na koniec Tomohiro pożyczył sobie nazwę ze Space Monster (Taito, 1972) – automatu coin-op, w którym z zamontowanego w obudowie karabinu „laserowego" wykańczało się kosmiczne potwory. Tę jednak nieomal w ostatniej chwili, zapewne obawiając się, że ludziom będą się mylić oba tytuły, szefostwo zmieniło ze Space Monsters na Space Invaders(*).

W lutym 1978 gra była gotowa. Ale ograniczenia sprzętowe sprawiły, że efekt finalny odbiegał od pierwotnej wizji twórcy, mimo iż ten wręcz stawał na głowie, by stworzyć możliwie high-endowy automat. Ale Japończyk łatwo się nie poddaje. Nie dało rady użyć kolorowej grafiki? Nic to, nakleimy na monitory o rozdzielczości 224 x 256 pikseli paski różnokolorowego celofanu(**). Intelowski procesor 8080, taktowany zegarem 2 MHz, nie wyrabia się z obróbką rastrowej grafiki i gra zwalnia, gdy na ekranie jest zbyt wiele elementów? Tu Nishikado miał przebłysk boskiego wręcz natchnienia. Zamiast zmniejszyć liczbę kosmitów, żeby wszystko chodziło odpowiednio szybko, uczynił z tego ograniczenia kluczowy element gameplayu. Na początku rozgrywki przeciwników było wielu, w efekcie poruszali się wolno. Im więcej ich gracz likwidował, tym więcej zwalniało się mocy obliczeniowej. Pozostali stawali się zatem coraz szybsi i trudniejsi do trafienia. Proste i genialne.

Tākye se tō, Tomohiro-san

Choć jego współpracownicy byli zachwyceni, szefowie ocenili grę dużo mniej entuzjastycznie. „Po prostu nie mogli za nią nadążyć" – wyzłośliwiał się po latach twórca, choć w sumie nie powinien,

Space Invaders (1978) w wersji „stolikowej", w kanonicznym i szlachetnym monochromie.



A tu wersja „szafowa", z nalepionym na ekran tęczowym celofanem. Meh.

Space Invaders part II (1979), w USA znane jako Space Invaders Deluxe. Kolorowa grafika i nieco zmodyfikowane zasady gry. Tę wersję twórca uznaje za najbliższą swej pierwotnej wizji.

bo sam też nie nadążał. Dla niego SI było... za trudne. Nigdy nie przeszedł w nim trzeciego etapu. Cóż, jego ulubiona gra to przecież shogi – japońskie szachy – co wiele tłumaczy. Gorzej, że podobnie jak naczalstwo zareagowali potencjalni nabywcy automatów, gdy urządzono im zamknięty pokaz. Ich opinię można by oddać frazą „eee... to się nie sprzeda". Tym niemniej Taito postanowiło zaryzykować. W czerwcu 1978 Kosmiczni najeźdźcy rozpoczęli inwazję. I niech wstydzą się Godzille i inne przerośnięte kaijû, od 1954 bezskutecznie próbujące sterroryzować Kraj Kwitnącej Wiśni. Invadersom wystarczyło tylko kilka miesięcy, by rzucić Japończyków na kolana. Lecz nic dziwnego, skoro do końca 1978 kosmici atakowali aż w 100 000 różnych miejsc naraz – bo tyle właśnie automatów z tą grą wystawiono wtedy do użytku. A przy każdym tłoczyli się gracze. Spacerując po Akihabarze, specyficznie „nerdowskiej" dzielnicy Tokio, Tomohiro był w szoku, obserwując tłumy ludzi grające w jego grę. A to był dopiero początek.

> „Przez lata obserwowałem, jak moja gra wspomagała rozwój branży gier wideo i inspirowała młodych projektantów. Jestem dumny z wielkiego efektu, jaki wywarła, nawet pomimo tego, że ciągle mam problemy z przejściem jej pierwszego levelu".
>
> *Tomohiro Nishikada*

Na pewno proste?

Idea Space Invaders (albo jak wolicie Supēsu Inbēdā) jest – na pozór – dziecinnie prosta. Na dole ty, z ruchomym działkiem i czterema niszczalnymi osłonami (gracze nazywali je „bunkrami" z uwagi na kształt), za którymi mogłeś się chronić. U góry kosmici ustawieni w pięć rzędów po 11 stworów, losowo strzelający w twym kierunku i wędrujący od krawędzi do krawędzi ekranu (i za każdym przejściem obniżając się o linię i ruszając w drugą stronę). Im niżej są kosmici (i im jest ich mniej), tym szybciej się ruszają. Trafić w ostatniego ocalałego, tuż nad krawędzią ekranu, gdy śmigał jak Struś Pędziwiatr i podejrzanie celnie cię ostrzeliwał – to była sztuka! (Podpowiedź: łatwiej go ustrzelić, gdy kieruje się z prawej na lewą stronę, bo jest wtedy ciut wolniejszy). Czasem pojawia się szybko przelatujący statek-UFO (też co jakiś czas strzela), za którego zniszczenie są dodatkowe punkty. Jeśli wyeliminujesz odpowiednio dużo kosmitów, dostajesz kolejne życie. (Na dalszych etapach to ułatwienie znika). Jeśli najeźdźcy trafią w działko albo dojdą do dolnej krawędzi ekranu – game over. Jeśli ty zniszczysz ich wszystkich, pojawi się kolejna horda – groźniejsza, bo m.in. strzelająca częściej, ale regenerują ci się osłony. A że fal wroga jest nieskończenie wiele, gry nie da się ukończyć, można tylko wyśrubować swój wynik.

...Wcale nie proste!

Space Invaders przypomina mi go – grę, której wszystkie reguły opanujesz w pięć minut, ale mistrzostwo osiągniesz dopiero po latach intensywnej praktyki. Tu liczył się bowiem nie tylko refleks, ale też poczucie rytmu (tak, tak, należało koniecznie wyczuć specyficzny flow gry, gdy się chciało coś sensownego w niej osiągnąć), a także umiejętności oraz... doświadczenie i wiedza. Bowiem w tej teoretycznie prostej strzelaninie obowiązywało wiele subtelnych reguł i bez ich rozkminienia nie miałeś większej szansy, by osiągnąć jakiś znaczący wynik.

Np. UFO wcale nie pojawiało się losowo. Gra aktywowała je zawsze po pierwszych ▸▸

22 strzałach gracza, a potem (jeśli go nie zniszczyliśmy) co 15 strzałów. Wiedząc to i zliczając swe wystrzały, mogłeś przygotować się na jego przybycie (bo pojawiał się zawsze w określonych miejscach planszy) i łatwo zapunktować. Tym bardziej że istniał też trick na niemal pewne trafienie w statek. Istotne również było, kiedy i w co strzelać, by np. spowolnić tempo ruchu całej kolumny wroga. Zliczało się takoż liczbę widocznych pocisków przeciwnika na ekranie (bo był ich górny limit), by mieć pewność, że w danym momencie nic nam niespodziewanie na głowę nie zleci, gdy wychylimy się zza osłony. A ten, kto wiedział, jak wskutek błędu w programie zniszczyć całą linię wroga jednym strzałem (owszem, dało się!), był królem hi-score. Stąd sekretu tej trudnej sztuczki (strzał należało oddać w określonym miejscu planszy i momencie gry) nie zdradzało się nikomu. Z tydzień wakacji poświęciłem w 1981 w salonie na pilną obserwację gry gościa, który to potrafił, zanim po wielu godzinach nagle zrozumiałem, jak ten skurczybyk to robi. Tak swoją drogą, to był mój brat.

Kanonierka

To Space Invaders wprowadziło do kanonu gameplayu mnóstwo do dziś obowiązujących patentów. A w sumie można by się nawet pokusić o tezę, że to właśnie SI stworzyło ów kanon! Kilka przykładów? Toż to przecież pierwszy shmup! To właśnie tutaj, po raz pierwszy w historii gier, komputerowi wrogowie mogli strzelać do gracza. Dodajmy też wprawdzie bardzo mizerną jak na dzisiejsze standardy, ale po raz pierwszy zsynchronizowaną z akcją oprawę dźwiękową (szczególnie pamiętam te charakterystyczne cztery basowe „pierdnięcia" poruszających się kosmitów, narastające i przyśpieszające z czasem. Zawsze kojarzyły mi się ze słynnym tematem przewodnim filmu „Szczęki"). A możliwe do zniszczenia przez wroga osłony – myślicie, że gdzie pojawiły się po raz pierwszy, co? Właśnie tu! A stale rosnący w miarę rozgrywki poziom trudności? Tak, też tu po raz pierwszy. Motyw obcej inwazji w grach? Tak jest, to SI włączyło go do kanonu! I tak dalej... (Ale wbrew temu, co można znaleźć w wielu opracowaniach, to nie tu po raz pierwszy pojawiła się możliwość zapisania swego wyniku w hi-score. Laury pierwszeństwa należą się Sea Wolfowi z 1976).

Money, money, money...

To wszystko, co zaimplementowano w grze w połączeniu z (pozorną!) prostotą zasad, kuszącą noobów do zmierzenia się z wyzwaniem, plus to niedookreślone coś – grywalnością zwane – sprawiło, że przy w sumie 500 000 wyprodukowanych maszynkach stały zawsze grupy ludzi, z bilonem w niecierpliwych palcach(***) i błyskiem szaleństwa w oku. Stąd też koszt zakupu automatu (na dzisiejsze jakieś 7-10 tys. $) zwracał się zwykle zaledwie w miesiąc. A w niektórych miejscach w tydzień. Nietrudno więc sobie obliczyć, jaki profit przynosiło co miesiąc jedno takie urządzenie. A teraz pomnóżcie to przez pół miliona. A to przez jakieś 360 (miesięcy). Zresztą nie musicie, bo już wyliczono, że do końca 1981 w Space Invaders wrzucono – tylko w USA – 4 miliardy 25-centówek. I że w tym czasie gra przyniosła większy zysk niż pierwsze Gwiezdne Wojny. A w 30 lat od swoich narodzin SI zarobiło w sumie dla Taito – na czysto – równowartość dzisiejszych 1,6 mld $. (Obecnie to już sporo ponad 2 mld, a licznik ciągle bije (****)). Jest to zresztą najbardziej „kasodajna" gra w historii branży.

> „Space Invaders i gry jej podobne reprezentują korzenie współczesnego gamingu. Są początkiem cyfrowego świata, w którym dziś wszyscy żyjemy".
>
> *Warren Spector, twórca Deus Ex*

Reignite

Drodzy współcześni gracze! Możecie się dziś jarać Shepardem niszczącym atakujących Ziemię Żniwiarzy. Ale my, gamerzy z lat 80., robiliśmy dokładnie to samo co on, tylko jakieś 30 lat wcześniej. (Mówcie mi „komandor Mac!"). Choć w sumie z podobnym efektem – nikomu nie udało się na dłużej powstrzymać najeźdźców z kosmosu w bezpośredniej walce. Ale, podobnie jak bohaterowie ME, nigdy się nie poddamy! *(skroc.pl/59846)* To wieczna wojna! □

(*) Dlatego właśnie na obudowach pierwszych automatów z SI widać było namalowane „kosmiczne potwory" pasujące do pierwotnego tytułu. Zapewne uznano, że szkoda kasy na całkowite przemalowywanie już wyprodukowanych automatów, ograniczając się do podmiany samego logosa. Ale żeby było dziwniej, owe stwory pojawiały się też na obudowach późniejszych wersji gry. Pewnie taki developersko-insajderski żarcik?

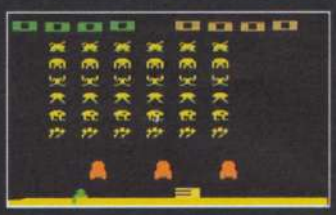
(**) Ale tylko w wersji „szafowej"/pionowej automatu. Z tym celofanem też jest bardziej skomplikowana sprawa, bo najpierw nalepiano jeden albo (dużo częściej) dwa paski – na dole (zielony) i górze (pomarańczowy). Potem dano tęczową planszę na cały ekran.

(***) Miejska legenda głosi, że w Japonii w latach 1978-79 zaczęło brakować w obiegu monet 100-jenowych, masowo wrzucanych w gardziele Space Invaders. Brzmi to pięknie, ale nie znalazło potwierdzenia w faktach.

(****) Pamiętajcie, że to tylko zarobek ze sprzedaży automatów (i licencji) – w praktyce SI przyniosło znacznie większe zyski, ale już tysiącom właścicieli automatów od lat zapełnianych codziennie stosami monet.

Pierwsza „killer app"

Gra pojawiła się na całej masie różnych platform, ale nas najbardziej interesuje port na Atari VCS (Atari 2600) z 1978. Dlaczego? Bo była to pierwsza w ogóle konwersja tej gry. A po jej pojawieniu się na VCS-a dynamika sprzedaży tej konsoli wzrosła... czterokrotnie. Niektórzy twierdzą wręcz, że SI uratowało ową maszynkę przed marketingową klapą, bo ludzie zniechęceni dziesiątkami klonów idei Ponga, jakie oferowano im do grania na tej platformie, niezbyt chętnie ją kupowali. W efekcie SI, jako pierwsza gra w historii, zyskało zaszczytny tytuł „killer app", czyli programu, dla którego warto kupić drogi hardware. Co dziwne, na pierwszy rzut oka port wydaje się nieudany. Grafika jest bowiem toporna i w sporo mniejszej niż oryginał rozdzielczości. A sama gra została odczuwalnie okrojona w stosunku do pierwowzoru – np. zmniejszono liczbę kosmitów (z 55 do 36), zlikwidowano jedną z czterech dostępnych na automatach osłon itd. Jednocześnie jednak dołożono masę rzeczy (w sumie aż 112 możliwych elementów!), którymi gracz mógł sobie wedle woli uatrakcyjnić rozgrywkę. Dość powiedzieć, że np. osłony mogły się poruszać, pociski mogły lecieć zygzakiem, a kosmici mogli stawać się niewidzialni (aż do momentu trafienia) – jeśli tylko gracz tego chciał. Do tego możliwość multiplayera, itd. itd.



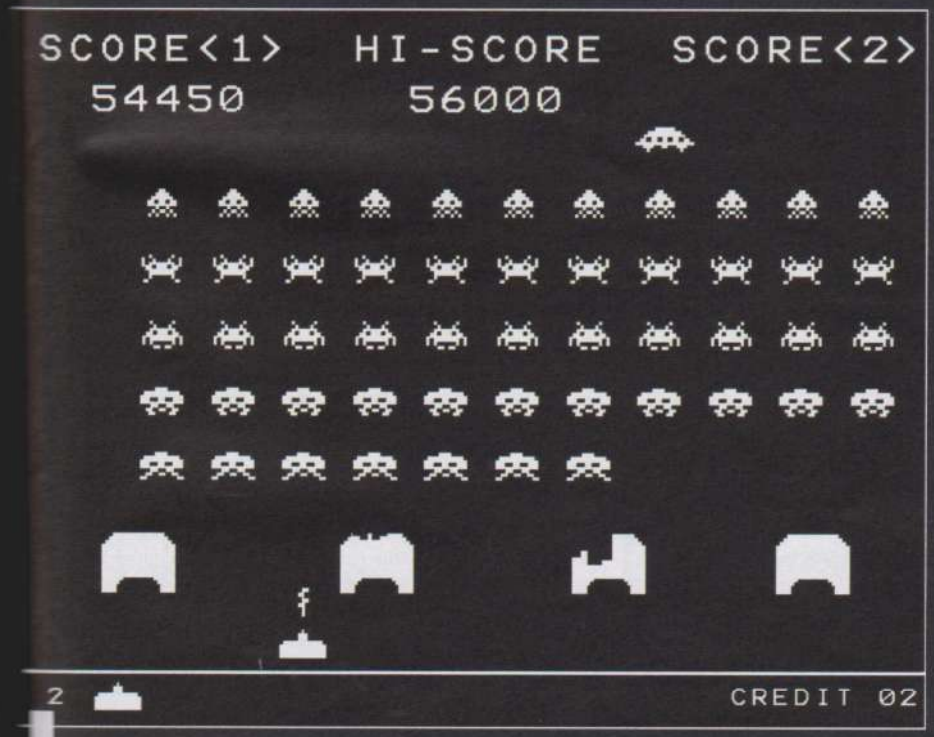
Inspirator
Shigeru Miyamoto (Super Mario Bros. i The Legend of Zelda) przyznał, że w ogóle nie interesował się grami wideo... dopóki nie zagrał przypadkiem w Space Invaders. Miyamoto zresztą uważa SI za tytuł, który zrewolucjonizował branżę gier wideo. Podobnie wypowiedział się też Hideo Kojima. A twórcy takich klasyków jak Asteroids, Galaxian, Galaga, 1942 czy Defender nigdy nie ukrywali, że powstały poprzez bezpośrednią inspirację tą właśnie grą.

Pierwszy w historii wielki turniej gier dla graczy został zorganizowany przez Atari w 1980 – grano właśnie w Space Invaders. W eliminacjach wzięło udział ponad 10 000 graczy z USA, a turniej wygrał 14-letni William Heineman. BTW – od 2003 nazywa się Rebecca Heineman. Jest programistką i twórczynią gier.

Gorzki smak sukcesu

Gra nie przyniosła szczęścia jego twórcy. W nagrodę został bowiem awansowany. W efekcie większość czasu spędzał odtąd na zarządzaniu zespołem, konferencjach z księgowymi, biznesowych prezentacjach itd., choć wolałby – jak wcześniej – po prostu projektować nowe gry. Tomohiro gorzko wtedy żałował, że przyjął awans. Nie czuł wówczas specjalnej sympatii do Space Invaders. W 1996 odszedł z Taito, by założyć własną firmę, ale w 2013 powrócił do współpracy z dawnym pracodawcą jako doradca techniczny.

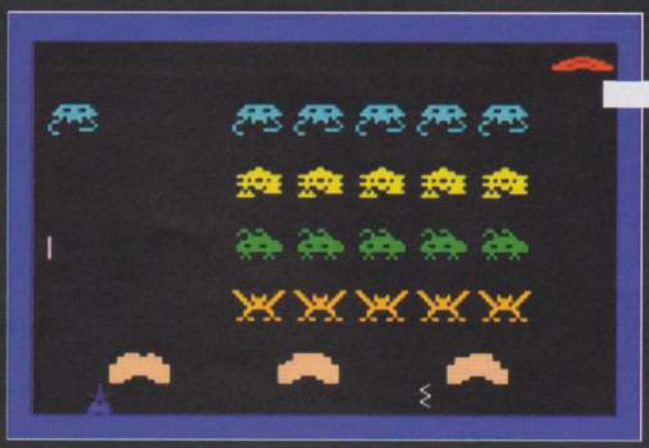
Co paradoksalne, powodzenie SI zaszkodziło też Taito. Zamiast iść za ciosem, tworząc jeszcze bardziej zaawansowane technologicznie automaty, firma skoncentrowała się na tworzeniu kolejnych gier o wymaganiach pasujących do możliwości hardware Space Invaders. W efekcie tego samoograniczenia się zdeklasowana w 1978 konkurencja szybko ich prześcignęła.



Tak bardzo (na pozór) prosta gra. Tak bardzo wciągająca. I ta dzika satysfakcja, gdy wpisujesz się na hi-score i po paru dniach wracasz do salonu, a twe inicjały nadal są na samej górze. A ten szacunek ludzi – „ty, patrz, to ON, mistrz Space Invaders!". Znacie to uczucie? Cóż, ja też nie. Ale byłem kiedyś przez ponad tydzień trzeci (salon w podziemiach wrocławskiego Dworca Głównego, bodaj w 1982).

Po prawej reklama Space Monster (1972), na górze Space Invaders z wyraźnie widocznymi na obudowie „space monstrami".

Richie Knucklez to gracz, który przy świadkach nabił na automacie SI 110 510 punktów w roku 2011, co jest obecnie oficjalnym światowym rekordem.



W 1981 Mattel, wykorzystując niedopatrzenie firmy Midway (dystrybuującej grę w USA), która nie dopełniła wszystkich formalności związanych z prawami autorskimi i zastrzegła tylko jej tytuł, wypuścił legalną i bezczelnie wierną oryginałowi podróbę SI, nazwaną Space Armada, na konsolę Intellivision. Sprzedało się blisko milion kopii!

Paweł „Mr Jedi" Musiałowski (kawaii.pl)

Rejs w beczce po ogórkach

Wszystko zaczęło się od rejsu w beczce po ogórkach, bo dobra podróż zazwyczaj zaczyna się od niepozornego drobiazgu. Podobnie jak dobra historia, która musi mieć jakiś wyrazisty początek. Zatem skoncentrujmy się na nim: dwójka dzieci i gadająca mysz w beczce po ogórkach na pełnym morzu.

No i ja – w ciemnym kinie na widowni pełnej podobnych mi 7-latków. Nie zdawałem sobie wtedy sprawy, że właśnie wypływam w owej beczce w stronę Wschodzącego Słońca. Tak to się zaczęło: zarówno dla bohaterów tej historii, jak i dla mnie. Coś proroczego tkwiło w tym niepozornym fakcie, że historia pierwszego anime, z jakim się zetknąłem, była oparta na klasyce Roberta Louisa Stevensona – „Wyspie skarbów". I do tego obraz ten jarzył się gdzieś w tle geniuszem Hayao Miyazakiego, który niczym wspomniana beczka ukrywał się w tej opowieści, nadając jej ten specyficzny kształt i kierunek, kontynuowany ponad dekadę później w filmach z jego własnej wytwórni animacji – Studia Ghibli. Ale wtedy to wszystko nie miało żadnego znaczenia, bo to był dziewiczy rejs pełen cudownych niewiadomych. I rok 1979. Komuś się wydaje, że historia anime w Polsce rozpoczęła się w połowie lat 90.?! Nie mylcie tego faktu z narodzinami polskiego fandomu – to dwa różne wydarzenia.

> Nigdy nie wiesz, jakie pozornie niewielkie wydarzenie w twoim życiu całkowicie je odmieni. To są małe kroki dla ludzkości, ale wielkie dla nas.

Pełnometrażowa produkcja „Dzieci wśród piratów" (org. „Doubutsu Takarajima") była już wtedy trzecią z kolei japońską animacją, jaka trafiła do polskich kin w tamtej dekadzie. Wyprzedziły ją dwa pełnometrażowe filmy z kotem Pero w rolach głównych, również z wytwórni Toei Animation (alternatywnie zwanej: Toei Douga), znanej młodszym fanom m.in. z kultowych hitów „Dragon Ball" oraz „Sailor Moon". Co istotne, była to także trzecia produkcja anime z polskim dubbingiem. Dla mnie jednak była pierwsza. I wcale nie musiałem wiedzieć, że to anime, że to Miyazaki, że to Japonia – bo nie chodziło tu o te w sumie techniczne detale, lecz o to „coś", co wyczuwa się całym sobą, gdy trafiasz do „swojego wszechświata". Ten magiczny moment, gdy wiesz, że „to jest to!", choć jeszcze nie wiesz, co i dlaczego. Znacie to uczucie? Te motylki w okolicach żołądka? Ten cudowny moment, który równie nagle się pojawia, aby po latach okazać się punktem zwrotnym, który definiuje całe wasze życie? Ta niesamowita kosmiczna siła, która w jednej chwili wyrywa wam serce z korzeniami, wrzuca do aromatycznego, słodkiego syropu waszych wszystkich skumulowanych, pozytywnych doświadczeń i serwuje wam do wypicia? Ten błysk olśnienia, który w jednej chwili nastawia waszego mentalnego GPS-a na właściwy cel, wskazując wam wasze miejsce we wszechświecie? Czy tego chcecie, czy nie, to wrażenie i ten obraz pozostają z wami na zawsze. Ja mam go nadal przed oczami...

Dzieci wśród piratów
Doubutsu Takarajima
Produkcja: 1971 Toei Animation

Zatopione w ciemnościach portowe miasteczko. Od pierwszych ujęć widać, że czeka nas niezwykła przygoda, czego potwierdzeniem są zamaskowane postacie, rozbiegające się po pustych uliczkach. Akcja szybko przenosi się do oberży, w której poznajemy trójkę dziecięcych bohaterów. To właśnie w ich ręce wpada tajemnicza mapa, wskazująca miejsce ukrycia skarbu, i to chyba niemałego, biorąc pod uwagę zamieszanie, jakie wokół wywołuje. Cały film regularnie eksploduje scenami, których geniusz trudno opisać. To trzeba ujrzeć oczami siedmiolatka. Już sama czołówka to perełka, jakże pachnąca późniejszą „mizajkowością", znaną z openingu i endingu „Mojego sąsiada Totoro". Statek pełen zapijaczonych piratów, żłopiących piwo w ilościach przemysłowych – rewelacja! Scena kulinarno-baseballowa, w której serwuje się tempurę z przedmiotów co najmniej niejadalnych – palce lizać! Trupiogłowa wyspa piratów – perełka! Ucieczka z więzienia dzięki latającej myszy – istne „miszyn impossible"! Próba odzyskania mapy m.in. za pomocą różowego szampana i środka nasennego z domieszką dużej ilości gorącej kawy – obłęd! Starcie dwóch statków pirackich, pełne epickich scen walk, eksplozji i migrujących lemingów – absolutnie oscarowa robota!

A do tego pełnokrwista bohaterka, którą potem ujrzymy w wielu filmach Miyazakiego w różnych wariacjach, oraz wszechobecne świnie, jeden ze „znaków rozpoznawczych" mistrza animacji. No i oczywiście skarb, którego odnalezienie poprzedzone jest jednym z najbardziej szalonych pościgów w historii anime. (Podobną scenę dostaliśmy w klasyku „Lupin III: The Castle of Cagliostro", tyle że w wersji zmotoryzowanej.) To są perełki, których się nie zapomina, choć ów film został u nas zapomniany. Zniknął z polskich kin na początku lat 80. i już się nie pojawił. I nie był to jedyny taki przypadek.

Bohaterem tamtych wydarzeń było również pewne małe, nieistniejące już kino, w którym poznałem m.in. takie fantastyczne produkcje jak „Powrót Mechagodzilli", który to obraz rozsadził moją dziecięcą wyobraźnię, powodując, że zacząłem postrzegać świat w o wiele większej skali, oraz „Superpotwór", który za sprawą damskich skórzanych szortów (o ich istnieniu do tego momentu nie miałem pojęcia) oraz gościnnie przelatujących „Space Battleship Yamato" i „Galaxy Express 999" wystrzelił mnie w nowy kosmos wyobraźni. Nie były to produkcje, jakie odbiły na mnie swoje najgłębsze piętno, ale były to moje „beczki po ogórkach", którymi wypłynąłem z mojej małej, sennej wrocławskiej dzielnicy na pełne morze, aby na nim spotkać o wiele większy świat i odkryć swój własny skarb. □

Aleksy „Alex" Uchański

Nostalgia to ładne imię dla dziewczynki

O co chodzi w tęsknocie za przeszłością? To przecież takie proste: wyłącznie o wspomnienie tych czasów, kiedy byliśmy młodsi, sprawniejsi, a zazwyczaj też cokolwiek bardziej optymistyczni. Całą resztę sobie do tego dorabiamy. Przenosimy te emocje na inne wspomnienia i zachwycamy się samochodami, filmami, figurami dziewczyn... No i oczywiście grami.

W moim zdaniem najlepszej ze swoich XXI-wiecznych książek, „11.22.63" (u nas wydanej jako „Dallas '63"), Stephen King odmalowuje obraz Ameryki przełomu lat 50. i 60. Przedstawia go tak plastycznie, ciepło i romantycznie, że czytałem bez mała z zawilgoconymi oczyma. Ale zamiast zachwytu nad niewątpliwie misterną fabułą, potęgą wyobraźni autora i jego kapitalnym warsztatem – moje pierwsze skojarzenie to „ach, fantastyczna książka o starej Ameryce!". Ameryce dzieciństwa Stephena Kinga, jego Shangri-La – tylko ona mogła wzbudzić takie jego emocje.

> Nie lubię flipperów i automatów coin-op. A stare gry w oryginale są niegrywalne. Lecz jest jedna taka, w którą do dziś gram godzinami. I moja trzyletnia córka też.

Autor, który fascynuje mnie nawet bardziej od Kinga, no i którego dzieło jest niewątpliwie donioślejsze, George Orwell, zasłynął jako „piewca Starej Anglii". Jego fantastyczna, chyba zbyt mało doceniona powieść „Brak tchu" to w znacznej części wspomnienie żyjącego u progu II WŚ bohatera, który przypomina sobie świat swego dzieciństwa, świat początku XX wieku. Cóż za paradoks! George Orwell, autor radykalnie lewicowy, w owym czasie przekonany o konieczności rewolucyjnej zmiany ustroju Wielkiej Brytanii, niedawny uczestnik wojny w Hiszpanii, w której walczył w oddziałach trockistów – ten George Orwell odmalował „Merry England" w sposób w literaturze angielskiej najniezwyklejszy od XIX wieku. Czyż jest przypadkiem, że lata, które opisał jako najpiękniejsze, przypadły na lata jego dzieciństwa?

Montezuma's Revenge (1984)
Wcielamy się w podróżnika, który musi spenetrować dziewięć poziomów świątyni Azteków, należącej do cesarza Montezumy II. Nazwa gry jest angielskim odpowiednikiem polskiej „klątwy faraona" – nawiązuje do dolegliwości żołądkowych w trakcie podróży do egzotycznego kraju (tu: Meksyku). Ale wbrew nazwie gra wcale nie była gówniana. Chodzi raczej o – za przeproszeniem – kolokwialny „ból dupy", który powoduje u gracza swą złożonością oraz poziomem trudności. I faktycznie!

Co do mnie, pozwalam sobie na zgoła każdą nostalgię i rozkoszuję się tym, nie zapominając jednak o zasadzie nr 1, czyli świadomości, że to wszystko jest miękkim użalaniem się nad własną utraconą młodością. Bardzo lubię film „Pan Kleks w kosmosie", znam go niemal na pamięć, dostrzegam w nim bogactwo kulturowych i politycznych znaczeń. Doznaję pełnego zachwytu przy każdym odtworzeniu, szczerze powiedziawszy, większego niż u moich dzieci – dla których formalnie go włączamy. Rozgrzeszam się, bo racjonalna część mnie nigdy nie zapomina, że ten film to klasyczna siara z absurdalnym scenariuszem, żenującymi efektami specjalnymi i kilkorgiem zawstydzonych wybitnych aktorów niebędących w stanie zapobiec tej katastrofie.

Albo samochody. Odkryłem w sobie miłość do Maserati Biturbo, małych kanciastych autek z lat 80., symbolizujących raczej okres upadku marki. Z każdym miesiącem coraz silniej myślę, że to najpiękniejsze znane mi Maserati, niezależnie od tego, że skłonienie go do bezawaryjnego przejechania stu kilometrów jest ogromnie trudne, a żelazo stylistycznie niczym szczególnym się od aut z lat 80. nie różni.

Ale gry – z grami jest inaczej. Z grami nawet nie próbuję. Co roku w Warszawie odbywa się retrogamerska impreza Pixel Heaven, której powstawanie wspierałem i na której mam niekiedy zaszczyt być przesłuchiwany na scenie. Przychodzę tam, przechadzam się wśród antycznych komputerów, konsol i flipperów i bardzo pilnuję, żeby nie podejść do nich nawet na pół metra. Po pierwsze, mogłoby się bowiem okazać, że jestem w nie wszystkie strasznie kiepski. Do każdej z tych gier w „ejtisach" wrzuciłem pewnie pół tony monet, ale i tak dalej nie umiem w nie grać. Jestem w najlepszym razie średni. Nigdy nie zbliżyłem się do poziomu tych gości, co potrafili stać godzinę przy automacie i wykręcić nieprawdopodobny rekord. Wiecie, tych, co to naprawdę wiedzieli, czym jest szacun na dzielni.

Po drugie, po prawdzie to ja tych automatów nie lubię. Nigdy nie lubiłem flipperów, dokładnie za to, za co wszyscy je kochają, czyli za analogowość. Lubiłem i lubię gry wideo, bo są cyfrowe. Niepotrzebny mi stół, ciężka metalowa kula i jakieś durne łapki, którymi nigdy nie wiem, jak uderzyć. Ale nie lubię też starych automatów, bo te gry są TRUDNE. Nie wybaczają. Nie dają czasu na relaks, tym bardziej satysfakcję. Nie lubię ich prymitywnej grafiki, którą teraz tłumaczymy eufemizmem „rozwija wyobraźnię". To zupełnie jak z filmem niemym i czarno-białym: doskonale rozumiem, że stanowiły kroki do współczesnej kinematografii, wiem, że są wśród nich arcydzieła tej miary co „Casablanca", ale co do zasady – uważam, że ich miejsce jest w muzeum.

Stare gry w oryginale są niegrywalne. Ale wierzę w możliwość kongenialnego przeniesienia starej gry w nowe czasy, wzorem niedoścignionym są tu współczesne wersje UFO. A jednak to musi być nowa gra inteligentnie pożyczająca z oryginału i wiele dodająca. Prosty remake do umownej wersji HD to za mało – pamiętacie tych nowych Piratów Sida Meiera? (No, tych nowych. Tych wydanych chyba w 2006 roku). Ładny remake i niewiele więcej. Łatwo przyszło, łatwo poszło. Nikt o tej grze nie pamięta.

Jeżeli ktoś dotrwał do tego momentu, zastanawia się już pewnie tylko, po kiego diabła wzięli mnie na felietonistę w piśmie o starych dobrych grach i takichż czasach i po jaką cholerę się zgodziłem. Odpowiem szczerze: bo jest jeden wyjątek od wszystkiego, co tu napisałem. To Montezuma's Revenge. Moja trzyletnia córka zupełnie niedawno grała w Montezumę na tablecie godzinami. Ja potrafię do dziś grać w niego godzinami. W tę trudną i brzydką grę. Godzinami. Tak. Montezuma's Revege. To jest gra. Dlaczego już takich nie robią?! □

#PUB
#PIERWSZY GOD-SIM

Zagadka Hammurabiego

„Sir Bartek. Jest rok 1405. Szczury zjadły 16% twojego zboża. Zła pogoda. Słabe żniwa. Zbiory: 25 000 stert. Kraj: 13 500 hektarów. Groźba głodu. Ile zboża chcesz kupić?". ■ *Bartłomiej Kluska*

Pod koniec lat 80. podobne komunikaty z wypiekami na twarzach czytali polscy posiadacze ośmiobitowych komputerów Atari, Commodore i Spectrum, wcielając się we władcę niewielkiego (na początku) średniowiecznego księstwa. W grze podstawowym źródłem bogactwa i szansą na rozwój było zboże – gracz podejmował decyzje o zakupie ziemi pod uprawy, obsiewał pola i czekał na obfite plony. Za produkcję zboża odpowiadali chłopi, a zatem im więcej było w księstwie mieszkańców, tym więcej rąk do pracy, w efekcie czego rosły szanse na lepsze zbiory. Z drugiej strony, jeśli poddanych było zbyt wielu, mogli przejeść przeznaczone na handel nadwyżki (zboże zjadały również szczury, na to jednak wpływ miał tylko generator liczb pseudolosowych komputera). Liczbę poddanych można było regulować rozdawnictwem zboża i cłami (niższe oznaczały mniejsze wpływy do budżetu, ale zachęcały rolników do osiedlania się w księstwie gracza) oraz kontrolowanym przez władcę sądownictwem (zatrudnienie sędziego-łapownika zapewniało – o dziwo, wyliczany we florenach (!) – zysk księstwu, lecz równocześnie mogło spowodować emigrację chłopów). Na

Praojciec wszystkich god-simów. Do dziś praktycznie nikt nie wiedział, skąd się wziął i kto go stworzył. No i dlaczego żyjący około 2000 lat przed naszą erą Hammurabi rządził w Europie w okolicach A.D. 1400?

gracza czekały też liczne zagrożenia: bankructwo na skutek nietrafionych inwestycji lub niemożności spłaty wysoko oprocentowanego kredytu, bunt wygłodzonych poddanych, najazd władców sąsiednich państw, a także śmierć księcia w wyniku choroby albo starości. O wszystkim, co działo się w jego księstwie, gracz-władca dowiadywał się wyłącznie z wyświetlanych na ekranie komunikatów. I teraz najciekawsze odkrycie: choć gra – znana pod kilkoma różnymi tytułami: Hammurabi, Ekonomia Feudalna, Panowie i Poddani... – bawiła wszystkich, nikt nie wiedział, skąd wzięła się w Polsce, kto ją napisał oraz skąd wzięła się jej nijak nie pasująca do realiów nazwa.

Hammurabi podbija Polskę

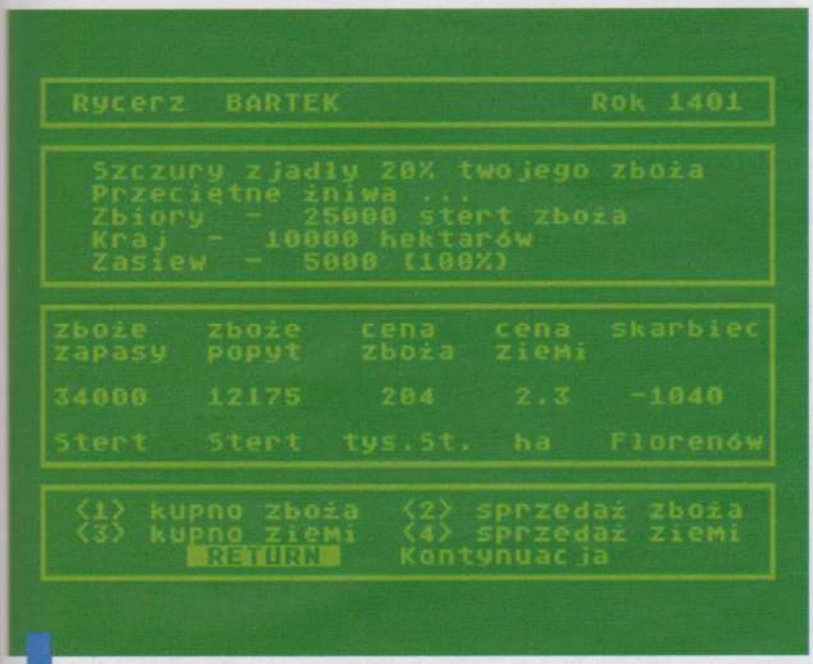
Śledztwo w tej sprawie jest trudne. Wprawdzie w sieciowych archiwach zachowało się kilkanaście wersji programu (w tym m.in. tłumaczenie na język czeski) na różne platformy sprzętowe, lecz większość z nich nie zawiera informacji o roku wydania i autorstwie gry. Ale w jednej z dostępnych kopii pliku dla mikrokomputerów Atari podpisał się natomiast tłumacz: TomSoftware. Bywalcy giełdy Bajtka przy ul. Grzybowskiej w Warszawie wiedzą, że to szyld, którym w latach 80. posługiwał się Tomasz Mazur, późniejszy założyciel firmy Mirage Software. Trop okazuje się trafiony.

– To był chyba rok 1986, sam początek giełdy Bajtka, na której handlowałem programami komputerowymi – mówi mi Mazur. *– Oczywiście wszyscy wtedy kopiowali gry od wszystkich i* [w efekcie] *mieli podobne oferty w katalogach. Ja chciałem jakoś się wyróżnić, pisałem więc własne instrukcje i spolszczenia. Dlatego przetłumaczyłem Hammurabiego.*

Wprowadzony do obrotu przez Mazura Hammurabi – z podtytułem Ekonomia Feudalna – rozszedł się po całym kraju. Co ważne, gra została napisana w Atari BASIC-u, dzięki czemu dziecinnie łatwo było podejrzeć i zmodyfikować jej kod. Oczywiście w banalny sposób dało się również podmienić planszę tytułową, dlatego szybko pojawiły się kolejne wersje Hammurabiego. W 1987 roku na grze próbowała zarobić bydgoska firma Atapol, handlująca komputerami, programami i rozszerzeniami do Atari. Ich Hammurabi (ze zmienioną czcionką) został połączony w zestaw z pirackim tłumaczeniem niemieckiej gry ekonomicznej Karriere i w tej formie sprzedawany na giełdach. Na giełdy trafiło również anonimowe, zmodyfikowane tłumaczenie Hammurabiego (m.in. w systemie rozliczeń egzotyczne floreny zastąpiono bardziej swojskimi dukatami) pod tytułem Panowie i Poddani.

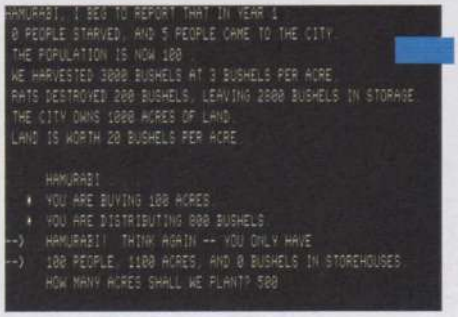
Hammurabi i Piastowie

W 1988 roku Hammurabiego przenieśli na Spectrum Bogusław Juza i Radosław Kapitan. Niewiele później powstała wersja na Commodore 64. Jej anonimowy autor postanowił przenieść akcję gry (tu pod tytułem Ekonomia Feudalna) z wieku XV w czasy rozbicia dzielnicowego w średniowiecznej Polsce. Celem dla graczy (nawet ośmiu przy jednym komputerze) było zjednoczenie Rzeczypospolitej pod własnym panowaniem. Mechanizmy rozgrywki (handel zbożem, polityka podatkowa itd.) pozostały jednak niezmienione. Tyle że nadal nie wiemy, kto był jej pierwotnym twórcą. Na szczęście informację o autorstwie zawiera wersja pierwotna, którą ściągnął do Polski Tomasz Mazur. Pod Hammurabim podpisany jest niejaki Bruce Ramsey.



Hammurabi w wersji na ośmiobitowe Atari. Grafika jako taka w tej grze nie występowała. Wszystko bazowało na takich komunikatach.

Hammurabi w wersji TomSoftware na Atari 800, czyli można by rzec, że to pierwsza polonizacja w wykonaniu (późniejszego) Mirage Software.



Ham(m)urabi na TRS-80 – na ten komputer istniała też inna wersja tej gry, z akcją osadzoną w średniowiecznych Włoszech.

programista związany z kanadyjską firmą Bellcom. Ale poszukiwania w internetowych archiwach pozwalają jednak zauważyć, że niemal identyczne zasady mają także inne gry, np. Kaiser, opublikowany w 1984. Czy zatem to Ramsey „pożyczył" pomysł od Niemców, czy było odwrotnie?

Urodzony w 1978?

Okazuje się, że wszyscy korzystali z zupełnie innego źródła. Znajdujemy je dopiero w... grudniu 1978 roku, kiedy to amerykański magazyn SoftSide opublikował przeznaczony do samodzielnego przepisania z magazynu do pamięci komputera listing gry Santa Paravia en Fiumaccio, napisanej w BASIC-u przez George'a Bella i przeznaczonej dla mikrokomputera TRS-80. To Hammurabi niemal identyczny z tym, jakim dekadę później zagrywali się Polacy, a jedyną różnicą pozostawało miejsce akcji... piętnastowieczna Italia, którą należało zjednoczyć pod własnym panowaniem. To właśnie dlatego w wersji Ramseya/Mazura w rozliczeniach wykorzystywane są floreny, a rok rozpoczęcia rozgrywki to 1400!

Przez ponad dekadę od swojej premiery w formie papierowej gra Bella została komercyjnie wydana na niemal wszystkie popularne wówczas komputery: TRS-80, Apple II, Commodore PET i C64, Amigę i Atari ST oraz PC. Powstały też liczne nieoficjalne konwersje, jak wspomniany wyżej niemiecki Kaiser czy Hammurabi Ramseya, których autorzy „zapominali" wspomnieć o źródle swojej inspiracji. Ale dlaczego, choć akcja gry osadzona jest w XV wieku w Europie, nazwana została imieniem starożytnego babilońskiego władcy?

Hamurabi, tak go zwali

Okazuje się, że tytułując swoje dzieło „Hammurabi", Ramsey nawiązał do praprzodka wszystkich gier, w których można wcielić się we władcę miasta lub państwa. Przez niemal całe lata 70. furorę wśród ówczesnych graczy, początkowo korzystających jeszcze z dużych maszyn serii PDP, później także mikrokomputerów takich jak Commodore PET czy TRS-80, robił bowiem zupełnie inny Hamurabi – tak właśnie zapisany, bez jednego „m", aby zmieścić się w obowiązującym wtedy limicie ośmiu znaków nazwy pliku. On też, komunikując się z użytkownikami wyłącznie za pomocą tekstowych komunikatów, oferował możliwość zarządzania państwową produkcją zboża.

A może w 1973?

Grę tę, znacznie prostszą niż Santa Paravia en Fiumaccio, rozsławił David Ahl, w 1973 roku publikując jej listing w kultowej książce „BASIC Computer Games". Wielokrotnie wznawiana książka Ahla stała się bestsellerem, pierwszą publikacją o tematyce komputerowej, która sprzedała się w nakładzie przekraczającym milion egzemplarzy. Jej autor słusznie zakładał, że początkujących programistów do nauki BASIC-a najlepiej zachęcą właśnie gry: perspektywa ich przepisania, uruchomienia, wypróbowania, a później także wprowadzania już samodzielnych modyfikacji.

A może jednak w 1968?

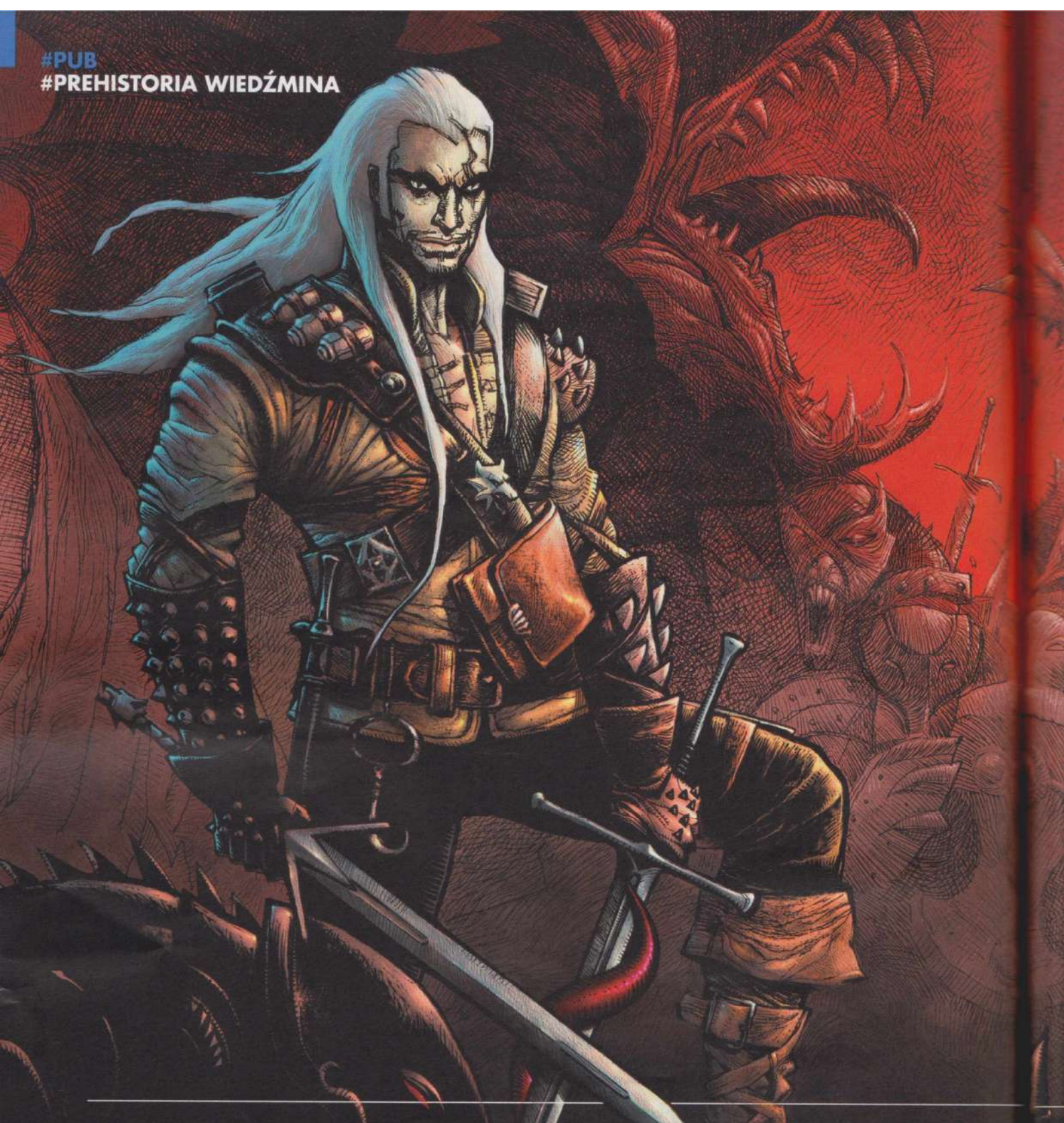
Co ważne, David Ahl nie był autorem wielu z zamieszczonych w książce gier – niekiedy ograniczył się tylko do zebrania lub przetłumaczenia kodów źródłowych, krążących wśród amerykańskich użytkowników komputerów PDP. Tak właśnie było z Hamurabim, którego autorem był Doug Dyment. Napisał go w języku FOCAL jeszcze w 1968 roku, zatytułował Sumer Game i traktował jako demonstrację edukacyjnych możliwości nowego języka programowania. Kariera FOCAL-a okazała się jednak znacznie krótsza niż żywot Hamurabiego, którego Ahl przepisał w znacznie popularniejszym BASIC-u. Co najciekawsze (a czego nie wie nawet Wikipedia), historia Hamurabiego nie zaczęła się wcale na FOCAL-owym kodzie Douga Dymenta!

Narodziny Ham(m)urabiego

Jeśli poszukać w archiwalnych zapiskach jeszcze głębiej, okaże się, że już na początku lat 60. pracownik IBM William McKay zaprojektował i zakodował w FORTRAN-ie tzw. Sumerian Game dla komputera IBM 7090, na zlecenie amerykańskich władz. (Przy budowaniu swojego modelu gospodarki opartego na zbożu konsultował się z profesjonalnymi historykami). Jeśli wierzyć zachowanym dokumentom, w roku szkolnym 1965/66, zdalnie, za pośrednictwem terminali IBM-a, w Sumerian Game miało zagrać aż 25 amerykańskich uczniów.

Ile osób zagrało w Sumer Game na maszynach PDP? Ile przepisało do pamięci mikrokomputera Hamurabiego książek Davida Ahla? Ilu fanów na całym świecie znalazły Santa Paravia en Fiumaccio, Kaiser czy brytyjski pecetowy Manor (1986)? Nie wiadomo. Sianie, zbieranie i handel zbożem towarzyszyły kolejnym pokoleniom graczy niemal od samych narodzin komputerów, dając przy okazji początek całemu gatunkowi – historia Populous, Sim City etc. zaczęła się bowiem wraz z dziełem pracownika IBM Williama McKaya. Niewielki rozdział tej opowieści zapisano również w Polsce. Nikt jednak, kto grał w latach 80. w Hammurabiego lub Ekonomię Feudalną na Atari, Spectrum czy C64, nie wiedział, skąd ta fascynująca gra się wzięła i dlaczego król Babilonii, Hammurabi, miał rządzić w Europie w okolicach AD 1400. Aż do dziś. □

Santa Paravia en Fiumaccio, czyli jedna z wersji Hamurabiego, na oryginalnym nośniku. Co ciekawe, na kasecie mamy „zangielszczony" tytuł: Santa Paravia AND Fiumaccio.



1997. Wiedźmin Geralt z Metropolis. Na widok jego stylówki nawet strzyga pierzchła w panice.

2002. Wiedźmin (ale nie Geralt) na silniku Calaris.

Wiedźmin rodził się trzy razy

Słowo „wiedźmin" odmieniamy od lat w większej liczbie przypadków, niż przewiduje polska deklinacja. Ale czy wszyscy wiecie, skąd wziął się Geralt? Niby wiadomo, że nadszedł od północy od Bramy Powroźniczej, ale...

Marcin „Koso" Kosman

W latach 90. czytającą Polskę ogarnęła wiedźminomania. Andrzej Sapkowski tworzył kolejne tomy opowiadań i odsłony sagi, a pierwsze pokolenie młodzieży żyjącej w wolnej Polsce pochłaniały je z pasją. A fantastyce i grom zawsze było blisko do siebie. Sporo twórców gier miało korzenie w fandomie, wielu pisarzy prędzej czy później wchodziło w konszachty z gamedevem. Nie byliśmy wyjątkiem od tej reguły. Wiktor Żwikiewicz próbował stworzyć amigową epopeję pod tytułem Wieża światów, scenariusz do Księcia i tchórza napisał Jacek Piekara, Rafał Ziemkiewicz udzielał się przy serii Gorky, Eugeniusz Dębski napisał scenariusz do techlandowskiego Crime Cities, a Konrad T. Lewandowski zapewne do dziś żałuje, że przyszło mu pisać historię do Nina: Kroniki Agenta. Nic więc w tym dziwnego, że zadziałało to też w drugą stronę – i Geraltem zainteresowali się polscy developerzy gier.

Narodziny pierwsze: wiedźmin niedoszły

Jako pierwsze studio do Sapkowskiego zapukało Metropolis, opromienione sukcesami Tajemnicy statuetki i Teenagenta. Z pisarzem udało się dogadać (choć może nie do końca, sądząc z żalów pana Andrzeja podczas ostatniego Polconu) i podpisano umowę. (Tak przy okazji - filar studia, Adrian Chmielarz, nie daje głowy, ale jest prawdopodobnym autorem wypromowania słowa „witcher" jako angielskiego odpowiednika wiedźmina. Wcześniej funkcjonowało raczej określenie „hexer"). Wedle zapowiedzi z 1997 tytuł z grubsza mechaniką celował w Tomb Raider (grafika w 3D, widok w TPP) i choć była to generalnie gra akcji, miała zawierać elementy RPG i nieliniową fabułę. Jeśli dodać do tego fakt, że Metropolis powiększało skład osobowy studia w związku z tym projektem, można było spodziewać się fajerwerków. Wiedźmin w tym pierwotnym kształcie nigdy jednak nie powstał. Powodów było wiele. Te najważniejsze – firma miała wtedy na głowie dużo innych projektów, a do tego wkrótce ze studia odszedł Adrian Chmielarz, największy entuzjasta tej gry. W efekcie projekt umarł we wczesnej fazie produkcji. Zostało z niego ledwo kilka screenów i zapowiedzi w prasie branżowej. Ale przygody wiedźmina jednak zaistniały. Tyle że po kilku latach na komórkach w formie prostej gry SMS-owej (więcej o niej w ramce). Tym samym zakończyła się umowa Metropolis z Andrzejem Sapkowskim zakładająca wydanie jednej gry. Do akcji mógł wejść ktoś inny.

Tak to się zaczęło

Do końca lat 90. CD Projekt pozostawał dystrybutorem. Największym hitem w dziejach kilkuletniej firmy było rzecz jasna w pełni spolonizowane (ten dubbing!) Baldur's Gate w do dziś legendarnej edycji. Wydawca BG, firma Interplay, postanowiła jednak kolejną odsłonę – Baldur's Gate Dark Alliance, hack'n'slashową mutację pierwowzoru – wydać tylko na PlayStation 2. W dodatku wyłącznie po angielsku. CD Projekt lobbował i naciskał zarówno na polską wersję językową, jak i na pecetową konwersję, ale wydawca pozostawał nieugięty. Wyszedł za to z ciekawą kontrpropozycją – by warszawska firma sama stworzyła to, co według niej sprzeda się w Polsce. Tzn. żeby zrobili jej konwersję na PC. Założyciele firmy, Michał Kiciński i Marcin Iwiński, postanowili pod- ▸▸

2003. Wiedźmin (nadal nie Geralt!) na silniku Aurora. Widać też Jaskra. Wersja zaprezentowana na E3 w 2004.

2007. Ten sam silnik, ale już „prawilny" wiedźmin Geralt. Lecz chyba nie tylko bohater wygląda tu nieco inaczej niż w 2004, nieprawdaż?

jąć wyzwanie. Udało się zebrać zespół developerski, ale prace nie trwały zbyt długo. W tym czasie bowiem Interplay zaczął chylić się ku upadkowi i nie miał pieniędzy na nowe projekty.

Pewne fundamenty pod pecetowego Baldura jednak podłożono i głupio było wyrzucać projekt do kosza. Rozpoczęły się spotkania i burze mózgów, co dalej można zrobić z zebranym materiałem. Kontynuacja prac nie wchodziła w rachubę – problemem była licencja Forgotten Realms. Przyjęto zatem, że projekt zostanie przeniesiony do innych realiów. Wówczas, krótko po zakończeniu wiedźmińskiej sagi przez Andrzeja Sapkowskiego i powszechnym jej uwielbieniu przez czytelników, wybór licencji wydawał się oczywisty.

Narodziny drugie: wiedźmin niechciany

Pierwsze pogłoski o kolejnej growej adaptacji Wiedźmina pojawiły się w lipcu 2002. Tworzenie gry odbywało się w Łodzi, a dedykowana nowemu projektowi komórka została ochrzczona „CD Projekt Red". Nad tą wersją gry pracowali między innymi Adam Badowski, czyli dzisiejszy szef studia CD Projekt Red, Ryszard Chojnowski oraz Jacek Komuda i Maciej Jurewicz, odpowiedzialni za historię.

Bagiński i Vader
Warto przypomnieć, że w projekcie wziął też udział znany animator i reżyser Tomasz Bagiński, opromieniony sławą nominowanego do Oscara za film krótkometrażowy „Katedra". Bagiński przygotował słynne intro przedstawiające walkę ze strzygą (oraz outro). Utwór inspirowany grą nagrał znany również poza Polską metalowy zespół Vader. Teledysk do „Sword of the Witcher" możecie zobaczyć tutaj: skroc.pl/81bfe.

> Może i koty mają te swoje 9 żyć, ale tylko Biały Wilk potrafił się rodzić przez 10 lat. Do tego aż trzykrotnie.

Szefem projektu został Sebastian Zieliński, uzdolniony twórca, który miał na koncie kilka amigowych produkcji, między innymi dwie części Roostera i Project Battlefield (tak jest, Polacy robili Battlefieldy, zanim to było modne). Przede wszystkim jednak był znany z pecetowego Mortyra, który był niezłą strzelanką nie tylko – jak to określano w recenzjach – na polskie warunki. I jednocześnie dysponował prawami do silnika Calaris IC, na którym rozpoczęto budowę przygód Ger... a nie, wcale nie Geralta.

Heros pierwszego prototypu gry był anonimowym wiedźminem (lub wiedźminką) wyedytowanym na początku gry i z wybranym przez gracza imieniem, widocznym z dość wysoko zawieszonej kamery (rzut izometryczny), powolnie przemierzającym okolicę. Elementy RPG były tam raczej symboliczne, system walki ograniczał się do szybkiego klikania myszką, a grafika nie zachwycała. Silnik, sam w sobie całkiem niezły, ale pisany z myślą o FPS-ach, w RPG-u zupełnie nie mógł się odnaleźć i – trzymając się silnikowych porównań – systematycznie buksował. Przedstawiciele firmy objechali świat z demem, spotkając się z kilkunastoma wydawcami. Ale żaden nie był zainteresowany współpracą. Lecz nic dziwnego – gra była brzydka, toporna i nie zachęcała mechaniką. Ostatecznie w CDP uznano, że Wiedźmin w tej wersji nie ma przyszłości.

Narodziny trzecie: wiedźmin w świetle zorzy

W 2003 rozstano się z Zielińskim, a produkcję (wraz z zespołem) przeniesiono do Warszawy. Pieczę nad projektem objął Jacek Brzeziński, wcześniej znany m.in. z magazynu „Magia i miecz" i Metropolis. Sama gra przez jakiś czas tkwiła w limbo, ale wkrótce nabrała kształtów. Po testach kilku silników – m.in. rozważano LithTech 2.0 (na nim powstał No One Lives Forever), CryEngine i Unreal Engine – ostatecznie stanęło na napisanej w 2002 bioware'owskiej Aurorze. Ten do RPG nadawał się doskonale, a dodatkowo Kanadyjczycy chętnie udostępnili swoją technologię, stawiając w zasadzie jeden warunek – podzielenie się modyfikacjami wprowadzonymi w jego kodzie. A było ich sporo, bo programiści CDP Red mocno ów silnik podrasowali, m.in. praktycznie pisząc od nowa jego renderer.

Za zmianą silnika poszła mechanika. Pojawiły się rozgałęzienia fabularne i wybory moralne, walka przestała być aż tak toporna, choć nadal ograniczała się do klikania myszą. Wedle zamierzeń twórców gracz miał odkrywać (a także kupować i uczyć się) w miarę postępów gry rozmaite coraz bardziej zaawansowane ciosy i cięcia i składać z nich własne sekwencje. W czasie walki należało kliknąć w podświetloną na moment ikonkę danego ciosu, by aktywizować kolejny element stworzonego kombosa, aż po finisher.

Wtedy też twórcy zrozumieli, że anonimowy wiedźmin nie był wystarczająco atrakcyjny dla gracza, ale już Geralt – owszem. Tylko trzeba go było jeszcze ożywić. Wszak Andrzej Sapkowski nie napisał dla niego wymarzonego zakończenia. Myk był prosty – Geralt pozbawiony pamięci zostaje odnaleziony w pobliżu Kaer Morhen przez swych kompanów wiedźminów. Amnezja to, prawdę mówiąc, mocno zużyty motyw na otwarcie fabuły, ale tutaj była akceptowalna. W końcu gdy powraca się po paru latach z zaświatów, można mieć pewne problemy z pamięcią. A jednocześnie nie tylko pozwalało to łatwiej wejść w świat sagi graczom nieznającym książek Sapkowskiego (bo wraz z Geraltem poznawali świat i postacie), ale także usprawiedliwiało naukę bitewnego rzemiosła od początku. Scenariusz był już zbliżony do tego, co znamy z wersji finalnej, przy czym nie było tam jeszcze Dziecka-Niespodzianki, a Dziki Gon odgrywał w opowieści dużo mniejszą rolę.

Długi poród

Pierwsze – bardzo jeszcze robocze, zrobione troszkę chałupniczymi metodami (np. większość głosów „enpisów" podkładała w nim jedna i ta sama osoba), aurorowe demo pokazano na targach E3 w 2004 roku na stoisku BioWare, obok Jade Empire i Dragon Age. Jego szefowie pewnie nawet nie przypuszczali, że kilka lat później studio z Polski zdeklasuje ich produkcje. Już wtedy spotkało się ze sporym zainteresowaniem dziennikarzy. Rok później, po kolejnym demie na E3 2005, gracze oblizywali się łakomie na myśl o tej grze. Ale musieli uzbroić się w cierpliwość, gdyż twórcy bardzo enigmatycznie wypowiadali się na temat oficjalnej daty jej premiery. Dopiero w kwietniu 2006 ogłoszono, że pojawi się na wiosnę 2007. Ku rozpaczy fanów termin nie został dotrzymany i grę przesunięto – na wrzesień. (Zespół CDP Red pracował wtedy po kilkanaście godzin dziennie bez przejmowania się weekendami). Ostatecznie zadebiutowała dopiero 26 października 2007.

Przez pierwsze trzy dni w Polsce sprzedano jej 35 tysięcy egzemplarzy. W pierwszym roku globalnie celowano w milion nabywców i udało się ten cel zrealizować. Stało się jasne, że powstały w trudzie i znoju projekt udał się. Narodził się bohater, którego pokochali gracze na całym świecie. □

PS: Obecna wartość CD Projekt Red właśnie przekroczyła okrągły miliard. Dolarów.

Mocno podrasowany przez programistów CDP Red silnik Aurora dał z siebie wszystko i spisał się zadziwiająco dobrze.

...szczególnie gdy się pamięta, co oferował w wersji podstawowej.

Ech, te „zaawansowane efekty wody"... Ale nie śmiejmy się z możliwości silnika Calaris IC. Po prostu nie był stworzony z myślą o grach RPG.

Wiedźmin z krainy SMS

16 stycznia 2002 r. dla użytkowników sieci Idea uruchomiona została gra „Wiedźmin". Aby rozpocząć grę, należało wysłać SMS-a o treści A pod numer premium. Opłata za wysłanie SMS-a wynosiła 5 zł (netto). Aktywacja była ważna przez 30 dni. W trakcie gry dostępne były między innymi takie polecenia:

Zacząłeś grę. Możesz iść na: S – Pd, E – Wsch. Wyślij SMS na nr 1566 o treści: S – pójdziesz na południe, E – pójdziesz na wschód, PLECAK – zobaczysz, co niesiesz i inne dane.

S

Jesteś w lesie. Spotkałeś Wampira (2/18). A – atakuj, B – uciekaj.

Metro(polisowy) Geralt we fioletowym wdzianku, z hipsterskim warkoczykiem i ciasno opiętym spodniami tyłeczkiem. Ależ by się burzyli Obrońcy Wartości na jego widok („cooo?! Wiedźmin w rurkach?!"). Może więc i lepiej, że nie powstał. Szczególnie że wtedy nie byłoby wersji rodem z CDP Red.

Andrzej „Czarny Iwan" Sitek

Tylko koni żal

W latach 90. dzieciństwo było inne. Siedzenie w pokoju było karą. Prawdziwe życie toczyło się na dworze.

Każdy wówczas wiedział, co to są kapsle, palant, chowany, berek, podchody. Dziewczynki skakały w gumę, „kręconkę" (długa skakanka dla całej gromady chętnych) albo grały w klasy. Obowiązkową instalacją na każdym placu były trzepaki, część wspólna ułatwiająca zawieranie pierwszych znajomości z płcią przeciwną, a przy okazji prezentację niezwykłych trików w rodzaju zwisania głową w dół.

Starsza młodzież miała swoje „dorosłe" gry. Marzeniem niemal każdego chłopaka była wówczas harcerska finka, którą można było zakupić w jednym ze sklepów sieci Składnica Harcerska. Tandetny i tępy z założenia nóż, którego dziś nikt by nie użył nawet do obrania jabłka, miał niezliczone funkcje. Bywał szczególnie przydatny w przypadku „gry w noża", która polegała na wbiciu ostrza w ziemię z różnych nieprawdopodobnych pozycji, np. z nosa, z łokcia albo kolana. Bardzo popularny był również „grzyb". Chodziło o to, żeby wyrysować ostrzem na ziemi klasyczny kształt grzyba z podziałem na nóżkę i kapelusz. Wewnątrz tych stref wpisywało się liczbę trafień. Każdy uczestnik zabawy musiał nie tylko precyzyjnie rzucić, trafić i wbić ostrze w wyznaczoną strefę, ale również dokonać tej sztuki określoną liczbę razy. Dziatwa, która na finkę była za mała, zadowalała się scyzorykami albo wyniesionym z domu nożem do chleba.

> Wszystko jest lepsze, nowsze, szybsze, ładniejsze. Możemy więcej. Ale nie ma nic za darmo. Za to, co jest, za to, czym/kim dziś jesteśmy, zapłaciliśmy tym, co było kiedyś i nigdy nie wróci.

Na podwórkach rozbrzmiewały krzyki i nawoływania w rodzaju „szukam!" albo „pobite gary!". Z kolei zasady gry w „gałę", „piłę", „szmatę" – czyli w przybliżeniu piłkę nożną – miały cały zestaw zawołań, np. „nie kiwaj się!" albo „rękakarnystrzelam!", i reguł typu „trzy (rzuty) rożne to karny!". Ryki młodych, ale zawziętych protoplastów Lewandowskiego przerywały od czasu do czasu nawoływania z okien „[dowolne imię] ooobiad! Do doooomuuu!". Równie często zdarzało się: „Mamooo! Rzuć kanapkę!". I kanapka rzeczywiście za chwilę wyfruwała z okna, zawinięta w jakiś papier albo torebkę foliową. To również okres taniejącej elektroniki, która zalała świat małymi, jajowatymi breloczkami wyposażonymi w monochromatyczne, ciekłokrystaliczne ekrany wielkości znaczka pocztowego.

Tak zaczęła się era przeboju firmy Bandai, twórcy Tamagotchi. Dziś z niedowierzaniem czytamy o dorosłych facetach, którzy biegają po okolicy w poszukiwaniu Pokémonów, ale przecież to oni i ich koleżanki z podwórka opiekowali się dwadzieścia lat temu wirtualnymi zwierzątkami. Karmili je, myli, sprzątali po nich kupkę. Wstawali w nocy, żeby nakarmić cyfrowego stworka lub sięgnąć po łyżeczkę i lekarstwo, kiedy niebożę zachorowało. Szał Tamagotchi opanował świat, kolejne wersje zabawki były zaś coraz bardziej wciągające i uzależniające. Nieco później pojawiła się funkcja połączenia na podczerwień, która umożliwiła opiekunom zwierzątek odwiedziny innych stworków, wspólną zabawę czy wręczanie prezentów. Ostatecznie Tamagotchi wyewoluowało w kopię normalnego życia, z możliwością rozmnażania, własną walutą, sklepami, pocztą, punktami urody, uprzejmości i miłości.

Dzieci niańczyły Tamagotchi, a technologia nadal parła do przodu. Komputery taniały. Pojawiały się kolejne konsole, poprzednie wersje kosztowały coraz mniej i wreszcie tacy bohaterzy jak Sonic, Crash, Mario, Croc i Rayman mogli zostać znajomymi każdego dzieciaka. Konwersje gier lub produkcje przeznaczone dla komputerów stacjonarnych stały się powszechnie dostępne, w czym niebagatelne znaczenie miało nadal swobodne podejście użytkowników do kwestii praw autorskich.

W tym czasie podwórka zaczęły pustoszeć i milknąć. Dzieciaki przestały wychodzić z domów, a rodzice stwierdzili, że kiedy ich pociechy siedzą grzecznie w swoich pokojach, właściwie jest lepiej, bo nie muszą się o nie martwić i niepokoić. Coraz więcej dzieci miało swoje komputery, na których mogły grać, bawić się i za ich pomocą rozmawiać z kolegami i koleżankami. Podwórka przestały być potrzebne, więc zajęły je parkingi dla samochodów lub niewielkie placyki pokryte czerwonym korkiem, gdzie młode matki mogą w spokoju huśtać wózki z niemowlakami. Nowe osiedla otoczono ogrodzeniami, co miało sugerować ich prestiż i wyjątkowość, ale przy okazji oddzieliło mieszkańców od substancji miasta. Wewnętrzne enklawy miały stać się obszarem spokoju i tak się stało – zniknęły bawiące się i pokrzykujące dzieciaki, zamknięte w czterech ścianach.

Tamagotchi
– elektroniczna zabawka stworzona w Japonii przez Aki Maitę. Oryginalne wersje produkowane są przez firmę Bandai, jednak na rynku dostępna jest także niezliczona ilość podróbek.

Dawniej dzieci funkcjonowały w grupie, dobrze się znały i przez to były także bezpieczniejsze, rodzice zaś mieli wyrobiony zwyczaj spoglądania przez okna, aby upewnić się, że pociecha nigdzie nie zniknęła. Kiedy zabrakło grup dzieciaków, przyjazne dotąd podwórka stały się zbyt niebezpieczne. Za to świat gier zaczął puchnąć i rosnąć, pochłaniać czas, który kiedyś przeznaczaliśmy do tego, żeby robić coś z innymi ludźmi.

Oczywiście uważamy, że nadal tak robimy. Przecież mamy komputery w domu, mamy komputery w postaci smartfonów przy sobie, mamy niezliczone programy i media społecznościowe, facebooki, twittery, snapchaty. Nasze dzieci korzystają z nich intuicyjne, inaczej niż my. Dla nich ten świat zdefiniowany przez obrazki, tweety, statusy, snapy, jest niekoniecznie bardziej prawdziwy od leżenia na łące i podziwiania pająka tygrzyka paskowanego podczas pracy, ale zdecydowanie ciekawszy i ważniejszy. W końcu znowu chodzi o to, żeby być w grupie. Tyle że teraz w tej grupie mało kto się naprawdę zna. To jest matriks, który powstaje dzięki nam i za naszym przyzwoleniem, aby za jakiś czas zupełnie nas pochłonąć. □

Marcin „Yasiu" Serkies

Nie tęsknię za dawnymi czasami

Całkiem spora część moich znajomych – również tych młodszych – dość konsekwentnie trzyma się tematyki retro w grach. Stare konsole, stare gry na PC, Amiga 500, leciwe Atari, pożółkłe i spatynowane Commodore. Pomniki przeszłości stoją u nich w domach wypucowane i odnowione, jakby stawiano je dziś.

Bardzo często przejawiają przy tym nie tylko zamiłowanie do starych gier, ale też ogromną niechęć do tych współcześnie wydawanych. Tymczasem ja mam prawie zupełnie odwrotnie. Prawie, bo nie czuję niechęci do starych gier. Ale też nie czuję do nich specjalnego sentymentu. Doceniam je, szanuję wkład w rozwój całej branży, ale bardzo trudno jest zachęcić mnie do zagrania w stary tytuł. Próbowałem wiele razy, praktycznie zawsze się odbijałem. Nowe gry nie zawsze wyglądają lepiej (choć zazwyczaj tak jest), nie zawsze mają lepszą mechanikę i lepiej rozwiązany interfejs. Jednak są nowe – a to mnie w grach kręci. Oglądanie ich rozwoju na przestrzeni lat daje niesamowitą satysfakcję, a przy tym kompletnie mnie nie nudzi. Dlatego nie mam ochoty, nie chcę grać w starocie, wolę szukać czegoś fajnego, czegoś ciekawego we współczesnych produkcjach.

Chcę mimo to pokazać moim dzieciom trochę historii, dlatego pod choinkę dostaną którąś z retrokonsol – albo tę od Nintendo, albo tę od Segi. Sam zapewne chętnie pogram, ale to jednak współczesna generacja będzie wiodła u mnie prym. Obecnie na mym topie nadal są Destiny i Wiedźmin, ale z niecierpliwością czekam na kolejne produkcje i na taką, która coś namiesza w moim rankingu.

Nie tęsknię też za wieloma innymi aspektami przeszłości. Zaczynając swoją przygodę z komputerami, nie miałem takowego, jedyny prawdziwy widywałem u wujka (Spectrum 48k), a informacje mogłem czerpać z jednego tylko źródła – czasopisma Bajtek. Będąc już poważniej zaangażowany w granie, musiałem wszystkie problemy rozwiązywać sam. Nie miałem dostępu do internetu, nie mogłem sprawdzić, jak ominąć jakąś zagwozdkę w grze, musiałem kombinować. Do dziś pamiętam, jak po rozwiązaniu którejś z zagadek w Eye of the Beholder 2 poleciałem grubo po godzinie dwudziestej do trzech kolegów, którzy też zacięli się w tym miejscu, żeby się pochwalić. Dziś po pierwsze mógłbym w kilkanaście sekund znaleźć informację, jak ktoś rozwiązał ten problem, a po drugie, gdybym rozwiązał go sam, podzielenie się rozwiązaniem ze znajomymi nie wymagałoby ruszania się z miejsca, od tego mamy przecież komunikatory.

Za retrokomunikacją, jeśli już o tym mowa, z czasów mojego dzieciństwa, czy nawet początków pracy w CD-Action, też nie tęsknię. Lubię być w kontakcie cały czas, z kim chcę, w jaki sposób chcę – a dzisiejsze narzędzia oferują mi taką możliwość bez praktycznie żadnego wysiłku i przy minimalnych kosztach. Pomijając aspekt zawodowy, bycie w ciągłym kontakcie ze światem – jeśli mi na tym zależy – jest dla mnie bardzo ważne, ale potrafię bez tego żyć. Moje dzieciaki pewnie będą miały z tym problem, bo nie znają świata, w którym nie ma internetu, komputerów, komórek – nie będą mogły wspominać takich czasów z nostalgią jak niektórzy.

Nie tęsknię też za dostępem – a raczej jego brakiem – do różnorakich treści w internecie. Dwadzieścia lat temu możliwości legalnego zdobycia wielu rzeczy interesujących dla nerda były prawie zerowe. Dziś znów, kwestia nie wymaga nawet ruszenia się z kanapy – Allegro, Amazon, Netflix, PS Store, Google Play – wszystko jest w zasięgu kilku pacnięć w telefon. Polska powoli przestaje być krajem trzeciego świata i dostęp do towarów i usług u nas zaczyna zrównywać się z mitycznym niegdyś ZACHODEM. Zaczynając pracę w CD-Action – prawie 20 lat temu – nie wyobrażałem sobie, że jeśli najdzie mnie nagle ochota na zakup jakiejś gry, będę mógł to zrobić przez internet, a konsola leżąca w domu ściągnie wszystkie pliki (o ile szalony PSN pozwoli) i po powrocie z pracy będę mógł od razu zagrać.

> Doceniam stare gry, ale nie lubię w nie grać. Raczej wolę szukać czegoś ciekawego we współczesności.

Diablo miłe wspominki :)
W sierpniu 2000 roku zrecenzowałem dla CD-Action Diablo II. To była wówczas najdłuższa recenzja w historii pisma. Z perspektywy ponad piętnastu lat, które upłynęły od napisania tego tekstu, mogę stwierdzić, że w zasadzie Diablo to gra mojego życia. „Trójkę" testowałem i od tego zaczęła się moja przygoda z lokalizowaniem gier – a w tej chwili bardziej z produkcją dubbingu – która zapewne nie zakończy się zbyt szybko.

Nie tęsknię też za programowaniem w czasach późniejszego dzieciństwa. Mając lat naście, zacząłem bawić się assemblerem na Atari i Commodore. Dokumentacji zrozumiałej dla dziecka nie było praktycznie wcale. Opierając się na skrawkach wiedzy przemycanej w różnych magazynach i na tym, co zrozumiałem z jednej książki, byłem w stanie stawiać konkretne kroki w programowaniu. Dziś kursów i instrukcji jest w sieci na tyle dużo, że problemem jest raczej nadmiar informacji – i/lub brak chęci, by z niej skorzystać.

A mimo tak powszechnego dostępu do informacji, mimo gigantycznej encyklopedii, jaką jest Google, ludzie – również młodzi – nadal mają problem z samodzielnym szukaniem odpowiedzi na dręczące ich pytania. Z jednej strony mnie to dziwi, bo jako człowiek na etapie wczesnej starości sam googluję i szukam. Z drugiej jednak przestaje, bo lenistwo umysłowe nie jest cechą współcześnie żyjących, tylko towarzyszy nam od zarania dziejów.

Korzystajcie więc z tego, co daje nam świat dziś, nie zastanawiajcie się, co będzie jutro, bo i tak zapewne niejedno was zaskoczy. Przyjmujcie nowości, używajcie ich i nie żyjcie przeszłością. Świat zmienia się tak szybko, że szkoda nie rozglądać się dookoła. Jeśli jesteście starsi, nie uciekajcie przed nowościami, śledźcie je. Nie skończcie jak nasze prababcie, które na widok pociągu odmawiały zdrowaśkę i złorzeczyły, że krowy będą gorsze mleko dawać. Świat zmienia się zbyt szybko, żeby tkwić w miejscu. □

Master and slave
czyli jak to drzewiej bywało

Kiedyś wszystko było lepsze. To bardzo popularna opinia, szczególnie wśród tych, co „dawne, dobre czasy" znają tylko z opowieści. Prawda zaś jest taka, że kiedyś wszystko było raczej trudniejsze. Gry też, ale zanim sobie pograłeś, musiałeś wcześniej złożyć komputer. A tu już zaczynają się schody... ■ *Dziadek Ghost*

Swoją pracę zawodową z komputerami zaczynałem w 1991 roku. Zacznijmy od tego, że pierwsze obudowy komputerów były wtedy robione z bardzo grubej blachy stalowej. To oznaczało, że już pusty kadłubek potrafił ważyć 4-5 kg, a po wypełnieniu częściami robiło się z tego całkiem ciężkie i wielkie pudło. Niby nic, ale po paru godzinach ustawiania/przestawiania takowych byłeś spocony jak mops wśród pitbulli. Na szczęście szybko zaczęto stosować cieńszą i lżejszą blachę. Ale za to można się nią było zdrowo poharatać, bo – delikatnie mówiąc – obudowy były wtedy mocno toporne. Ostra jak nóż krawędź? Zdradliwe zadziory po niedbale wybitej dziurze na śrubę mocującą? Normalka. Admina starej daty poznasz po bliznach na grzbietach dłoni. Albo na uszach i potylicy. Nie pytajcie.

Ówczesne procesory wyglądały jak klasyczne układy scalone, podłużne z wystającymi nóżkami, które łatwo było wygiąć/uszkodzić. (A chcąc zwiększyć moc obliczeniową maszyny, należało dodatkowo montować koprocesor, który kiedyś był zupełnie osobną kostką). Podobnie było z pamięciami. Nie były to moduły jak obecnie, ale zwykłe kostki, które wciskało się do odpowiednich gniazd. Problem z nimi był taki, że trzeba było uważać, żeby nie włożyć ich odwrotnie, bo wtedy po podłączeniu zasilania mogły się spalić lub uszkodzić. Należało też pilnować, żeby nie zagiąć nóżek i żeby wszystkie weszły do gniazda, bo podczas wkładania dało się tak wcisnąć kostkę, że była trochę przesunięta i jedna para nóżek znajdowała się poza gniazdem i wisiała w powietrzu. Plusem tych pierwszych rozwiązań było to, że nie żarły tyle prądu co obecne układy, a więc nie potrzebowały chłodzenia w postaci radiatorów czy wentylatorów. Następne generacje procesorów przez to, że były układami o większym stopniu skomplikowania i większej mocy, wymagały na początku radiatorów, a później również chłodzenia za pomocą wentylatorów.

Pierwsze pecety nie miały dysków twardych. System operacyjny za każdym uruchomieniem wczytywało się do pamięci z dyskietek 5,25". Pracowało się też, zapisując pliki na dyskietkach. Gdy była w komputerze jedna stacja, wymagało to czasem dosyć intensywnego żonglowania, bo komputer raz chciał zapisać plik, nad którym pracowaliśmy, a za chwilę doczytać z dyskietki z systemem operacyjnym jakąś komendę czy program. Dlatego zaczęto montować po dwie stacje w komputerach. Na szczęście

niedługo po wejściu pecetów na rynku pojawiły się dyski twarde. Miały oszałamiającą pojemność 10, 20 MB, a te najbardziej wypasione aż 40 MB. Miały wielkość obecnych napędów optycznych, jakich używa się w komputerach stacjonarnych, a ich formatowanie potrafiło trwać nawet całą noc. I czasem na drugi dzień rano okazywało się, że zrobiło się z błędami i trzeba je powtórzyć.

Gdy pojawiły się dyski o większych pojemnościach i tańsze, zaczęto je montować po dwa lub więcej w komputerze. Z tym też była zabawa, bo należało ustawiać na nich, który był tym ważniejszym, z którego ma startować system (master), a który był tym mniej ważnym (slave). Robiło się to albo za pomocą regulacji zworek na dysku, albo podłączając do odpowiedniego złącza na kablu, a czasem poprzez kombinację obu tych metod. Co również prowadziło do problemów. Jak dwa dyski były ustawione na master, to komputer albo nie chciał ich czytać, albo próbował uruchomić system raz z jednego dysku, a raz z drugiego. Z kolei jeśli do komputera włożyliśmy tylko jeden dysk i nie ustawiliśmy na zworkach, że jest tylko jeden, to komputer dłużej startował, bo BIOS uporczywie szukał tego drugiego.

Pierwsze płyty główne były dosyć ubogo wyposażone. Znaczy jak na nie spojrzeć z przodu, to wydaje się, że jest tam zamontowane mnóstwo układów, ale jak popatrzeć z tyłu, to okazywało się, że widać tylko jedno gniazdo wyjścia. To gniazdo DIN do podłączenia klawiatury. Wszystkie pozostałe rzeczy jak gniazda COM, LPT, wideo, pierwsze kontrolery dysków twardych montowane były jako dodatkowe karty. Przez pewien czas wypaśność komputera określało się nie po mocy procesora i wielkości pamięci, ale po liczbie rozmaitych kart, jakie miał w środku.

Dodatkowym utrudnieniem było to, że pierwsze BIOS-y były ustawiane za pomocą jumperów (zworek), mikroswitchów (mikroprzełączników) albo kombinacją obu tych elementów. Przy użyciu zworek ustawiało się taktowanie procesora, napięcia, czy jest koprocesor, ile ma pamięci, ile jest napędów dyskietek, oraz regulowało parametry dysku twardego: ile ma głowic, ile cylindrów, ile talerzy oraz jeszcze kilka innych elementów. Oznaczało to czasem, że w celu ustawiania wszystkich parametrów zainstalowanych części konieczne było ręczne przestawienie kilkunastu zworek. A wystarczyło, że jedną źle ustawiłeś, aby komputer wadliwie działał albo po prostu się nie włączał, robiąc tylko paniczne „piip! piip!". Jeśli na początku lat 90. w ciągu dnia admin potrafił zmontować i uruchomić więcej niż dwa komputery, wszyscy patrzyli na niego z podziwem. Z czasem wcale nie było prościej. Raczej przeciwnie. Bo w miarę pojawiania się kolejnych dodatków do PC uwidaczniały się ograniczenia jego konstrukcji. Jednym z najbardziej upierdliwych były tzw. przerwania sprzętowe. Za ich pomocą urządzenia i układy w komputerze sygnalizowały procesorowi, że teraz je należy obsłużyć. Oznaczało to, że każdy sprzęt musiał mieć własny numer przerwania. Problem stanowiło to, że było tych przerwań niezbyt dużo. W pierwszych PC było ich 16. W dodatku część z nich była z góry zarezerwowana na układy niezbędne do pracy komputera. Było to czasem dosyć dużym problemem, gdy chcieliśmy do komputera dołożyć jakąś kartę i ona nie działała, bo skończyły się wolne przerwania. Albo prowadziło do tego, że dwa urządzenia korzystały z tego samego numeru przerwania. Powodowało to dosyć absurdalne sytuacje, gdy np. modem telefoniczny i myszka działały na tym samym przerwaniu, co skutkowało tym, że internet działał tylko wtedy, gdy ruszało się myszką. To autentyczny przypadek z mojej kariery serwisanta.

> Składanie kompów przypominało kiedyś skrzyżowanie katorgi oraz sztuczek magicznych. Wymagało siły, precyzji, wiedzy i dużej dawki cierpliwości.

A pamiętacie czasy pierwszych akceleratorów grafiki? Ówczesne karty graficzne obsługiwały grafikę dwuwymiarową (tzn. z grafą 3D radziły sobie nader kiepsko, brakowało im odpowiedniej mocy obliczeniowej). Trzeba było dopiero pojawienia się akceleratorów 3D, żeby nastąpiła rewolucja. Wyglądało to wtedy tak, że w komputerze była włożona karta graficzna oraz osobna karta 3D. Były połączone na zewnątrz obudowy za pomocą kabelka wideo i dopiero wspólnym wysiłkiem generowały znośnie wyglądającą trójwymiarową grafę.

No dobra, komputer zmontowany, system zainstalowany i – aż wierzyć się nie chce – wszystko działa! Ha! Można grać! ...Ehm, nie. Odpalenie gry na pececie z lat 90., szczególnie spod DOS-a, też wcale nie było proste. Ale to już temat na osobną opowieść – patrz: „Jego wysokość autoexec.bat" Allora. □

Odpalamy komputer A.D. 1999. Historia tragikomiczna - ale boleśnie prawdziwa.

Bios do Windows: Pobudka! Wstajemy!
Windows do Biosa: Pomału, pomału, co nagle, to po diable...
Manager urządzeń do systemu operacyjnego: Mam takie coś dziwne na monitorze.
Odpowiedź Windows: Na razie to olej.
Asystent sprzętowy do Windows: Ale Juzer czeka... Muszę zidentyfikować to coś dziwne.
Hmm... Może to karta ISDN jest?
Windows: Coś takiego...
Nieznana karta ISDN do wszystkich: Może by mnie tak kto wpuścił?
Karta sieciowa do tupeciary ISDN: Kto ci się tutaj pozwolił ładować?!
Windows: Cisza w budzie! Bo obu wam zabiorę rekomendacje!
Manager urządzeń: Proponuję kompromisik. Karta sieciowa będzie hulała w poniedziałki, a koleżanka ISDN we wtorki.
Karta graficzna do Windows: Mój sterownik poszedł się... no, wiesz. Ja się w takim razie zwalam.
Windows do karty graficznej: A kiedy wrócisz?
Karta graficzna: No, na razie to nie przewiduję.
Napęd CD-ROM do Windows: Ekhem, mam tu nowego sterowniczka.
Windows: I że niby co ja z nim mam począć?!
Sofcik instalacyjny do Windows: Daj, ać ja pobruszę, a ty poczywaj.
Windows: Nooo, tak to lubię.
Gniazdo USB do zarządcy przerwań: Ala-aarm! Właśnie zostałam spenetrowana przez kabel od skanera. Oczekuję reakcji.
Zarządca przerwań: A ty skąd się wzięłaś?
Gniazdo USB: Ja jestem tu fabryczna. Zresztą koło mnie siedzi jeszcze koleżanka.
Zarządca przerwań: Ale ja was w ogóle nie mam na liście. (do Windows): Weź im coś powiedz...
Windows: O rany, mam nadzieję, że się zaraz jakaś drukarka nie pojawi.
Karta graficzna: Hej, nowy sterownik się jąka.
Windows: No to musimy starego sterownika z emeryturki zawrócić.
Program deinstalacyjny do nowego sterownika: Spadówa!
Niepożądany sterownik: W życiu. Możesz mnie cmoknąć, frajerze!
Windows do Norton Utilities: Killim dziada i jego parszywy pomiot!
Norton Utilities do sterownika: Sorki, muszę cię usunąć. Będzie bolało, ale taką mam pracę. Wybacz...
Ważne pliki systemowe: ...Co? Nas? Bohaterów?! PRĄDEM?!
Windows do Niebieskiego Ekranu: Weź no zaanonsuj, że chłopcy Nortona znowu pomylili koordynaty przy ostrzale...
Niebieski Ekran do użytkownika: Luzik, kolego, dzisiaj to już nie popracujesz...

Jego wysokość autoexec.bat

Dawno, dawno temu komputer po starcie wykonywał config.sys, a następnie brał się do autoexec.bat. To one decydowały o tym, czy ożyją napęd CD, mysz i karta dźwiękowa. A przede wszystkim czy gra w ogóle zechce się uruchomić. ■ *Allor*

Czy „640 kB RAM-u wystarczy każdemu"(*)? Wolne żarty! Wprawdzie pierwsze pecety miały zaledwie 64 kB pamięci, ale już wtedy fizycznie mogły wykorzystać nawet 1 MB. Skąd się więc wzięły te emocje wokół 640 kilobajtów? Czemu to gracze byli najbardziej poszkodowani? I czemu DOS/4GW był aż takim wybawieniem?

Prosta rzeczywistość

Wyobraźmy sobie duże, podzielone na dwie części pudło – to w uproszczeniu pamięć (1 MB) pecetów w czasach DOS-a. Większa jego część (mająca dokładnie 640 kB) to tak zwana pamięć podstawowa, w której musiał się znajdować uruchomiony program. Druga część (mająca do 384 kB) to tak zwana pamięć wysoka, w której „siedziały" magnetofon(**), karta graficzna, stacja dyskietek czy dysk twardy – czyli wszystko, co można było do peceta podłączyć. Oczywiście nie bezpośrednio, urządzenia te rezerwowały tam jednak na swoje potrzeby dodatkowe pudełka. Skomplikowane? To jeszcze nie koniec, bo w pamięci podstawowej też trzeba jeszcze dołożyć pudełek, które będą symbolizowały sterowniki – po jednym dla myszy, karty dźwiękowej czy napędu CD.

Nie tylko DOS

Windows 95, 98 i ME również miały autoexec.bat i config.sys, ale miały one znaczenie tylko w starych grach DOS-owych.

Problematyczne sterowniki

Największym pamięciożercą była jednak gra, która musiała się zmieścić w pamięci podstawowej razem ze sterownikami. Jeśli miejsca było za mało – nie ma przebacz, nie uruchamiała się. Wtedy w ruch szedł edytor tekstu, przy pomocy którego wywalało się z autoexec.bat i config.sys drobnicę. O, na przykład taki CD-ROM? Jeśli gra z niego nie korzystała, nie zastanawiałem się ani sekundy. Albo kartę dźwiękową, jeśli dany tytuł słabą oprawę audio – bo sterowniki SoundBlastera czy (zwłaszcza) Gravisa Ultrasound to kolejne kilobajty. Co jednak począć, jeśli twórcy tak przyłożyli się do oprawy, że żal było jej nie słuchać, a do tego jeszcze chcieli dostępu do płyty?

Przez pewien czas jedynym wyjściem była żonglerka parametrami określającymi maksymalną liczbę otwartych plików i przydzielonych im buforów. Metodą prób i błędów. Jeśli np. ustawiłeś, że będzie ich maksymalnie 10 (bo przy 40, 30 i 20 brakowało RAM-u), a gra potrzebowała dostępu do 11... ale dopiero przy save... to naprawdę miałeś ochotę czymś rzucić! Jeśli bowiem gra nie mogła się dostać do niezbędnego do dalszego działania pliku, to po prostu wychodziła z siebie – o ile miałeś

Przykładowe pliki startowe z czasów DOS-a (tutaj w wersji mocno skróconej, wręcz minimalistycznej)

autoexec.bat

Definiowanie prompta

```
PROMPT $P$G
```

Prompt to komenda, która określa wygląd „znaku zachęty" – to takie cudo, które pojawia się automatycznie na początku każdej nowej linii w DOS-ie. W tym przykładzie polecenie $P określa aktywną ścieżkę dostępu (czyli dysk i katalog), a $G – znak „>". (Np. C:\Games>).

Definiowanie zmiennych systemowych

```
SET PATH=C:\DOS;C:\UTIL
SET TEMP=C:\TEMP
SET TMP=C:\TMP
SET MOUSE=C:\UTIL
```

Zmienne systemowe pozwalają zdefiniować, które katalogi będą automatycznie sprawdzane w poszukiwaniu programów (PATH), gdzie mają być zapisywane pliki tymczasowe (TEMP i TMP), a także gdzie sterownik myszy ma szukać swoich danych (MOUSE).

```
GOTO %CONFIG%
```

CD-ROM

```
LH C:\DOS\MSCDEX.EXE /D:MSCD001
```

Sterownik CD-ROM-u ładowany jest do pamięci tą właśnie komendą. Komenda LH sprawiała, że zajmował (częściowo) miejsce powyżej „magicznych" 640 kB.

Karta dźwiękowa

```
SET SOUND=C:\UTIL
SET BLASTER=A220 I5 D1 H5 P330 T6
SET MIDI=SYNTH:1 MAP:E
C:\UTIL\DIAGNOSE /S
C:\UTIL\SB16SET /P /Q
```

Karta dźwiękowa SoundBlaster wymagała nieco większego zachodu. Zaczynało się od zdefiniowania katalogu, w którym znajdują się wszystkie potrzebne pliki, potem przychodziła pora na konfigurację (BLASTER i MIDI), w tym ustawienie przerwań, kanału DMA i adresu okienka pamięci, a na końcu uruchamiało się sterowniki.

Mysz

```
LH C:\UTIL\MOUSE.COM
```

Sterownik myszy – najważniejsze, by zajmował jak najmniej miejsca w pamięci.

config.sys

```
[COMMON]
```

Konfiguracja systemu plików

```
FILES=30
BUFFERS=30
```

Pierwsza ze zmiennych określa maksymalną liczbę otwartych plików, a druga – buforów. Im te liczby były większe, tym mniej pamięci zostawało dla programów. Ale jeśli byłyby za małe, gry mogły się nie uruchomić, bo np. potrzebowały naraz dostępu do większej liczby plików.

Konfiguracja pamięci

```
DOS=UMB,HIGH
DEVICEHIGH=C:\DOS\HIMEM.SYS
DEVICEHIGH=C:\DOS\EMM386.EXE RAM /I=E000-EFFF /I=B000-B7FF
```

HIMEM.SYS i EMM386.EXE to duet odpowiedzialny za zarządzanie pamięcią powyżej granicy 640 kB. Jej konfiguracja to magia – aż do czasu QEMM.

CD-ROM

```
DEVICEHIGH=C:\UTIL\TIMCD.SYS /D:MSCD001 /V
```

CD-ROM, by zadziałał, trzeba było skonfigurować zarówno w config.sys, jak i autoexec.bat – ale niektóre gry wymagały tyle pamięci, że się go wywalało.

Karta dźwiękowa

```
DEVICEHIGH=C:\UTIL\CTSB16.SYS /UNIT=0 /BLASTER=A:220 I:5 D:1 H:5
DEVICEHIGH=C:\UTIL\CTMMSYS.SYS
```

Karta dźwiękowa, w tym wypadku SoundBlaster, również wymagała konfiguracji zarówno w pliku autoexec.bat, jak i config.sys.

szczęście, łaskawie informowała cię dlaczego. Potem zaczęło się kolekcjonowanie sterowników. Ideałem były takie, które po pierwsze pozwolą uruchomić posiadany fizycznie sprzęt, a po drugie będą zajmowały jak najmniej miejsca w pamięci. Sporo można było zyskać na wspomnianym już CD-ROM-ie, ale duże pole manewru dawały również minimalistyczne sterowniki myszy. No bo po co komu na przykład środkowy przycisk? Znaczy – niekiedy się przydaje, ale jeśli do wyboru jest uruchomienie wymarzonej gry lub nieco wygodniejsza praca w Norton Commanderze, to... trzymało się kilka różnych mouse.comów.

Ba, nawet gdy programiści wpadli na pomysł, jak korzystać z dodatkowej pamięci... wymagało to kolejnych sterowników. Na szczęście w końcu wymyślili także, jak ładować sterowniki do pamięci znajdującej się powyżej granicy 640 kB, czyli tam, gdzie swoje pudełka miały dyski twarde, karty graficzne i dźwiękowe. Super, bo pozwalało odciążyć główną pamięć. Tyle że musiałeś wiedzieć, jak skonfigurować zarządzającego tym wszystkim menadżera pamięci, by pudełka wzajemnie na siebie nie nachodziły.

QEMM rządzi

W tym miejscu ponownie przydawał się kajet z zapisaną konfiguracją, pozwalający DOS-owym magikom wyczarować takie pliki konfiguracyjne, że dało się uruchomić nawet najbardziej wymagające gry. Tetris był trudny? A próbowałeś uruchomić X-Winga? To były czasy, gdy trzymało się w szufladzie przynajmniej jedną dyskietkę ze specjalnymi wersjami autoexec.bat i config.sys, z której uruchamiało się peceta, gdy zawodziła standardowa konfiguracja.

Aż w końcu pojawił się alternatywny (do przygotowanego przez Microsoft) sterownik do zarządzania pamięcią, o nazwie QEMM. Już sam w sobie zajmował nieco mniej miejsca (hurra!), ale najważniejsze, że w pakiecie dostawało się także program do automatycznej optymalizacji plików startowych, starający się na wszelkie sposoby jak najwięcej sterowników wrzucić do pamięci powyżej bazowych 640 kB. Był tak dobry, że nawet jeśli komputer się przy tym zawiesił (standard...), potrafił po restarcie kontynuować pracę, wiedząc już, gdzie popełnił błąd. I choć nadal warto było szukać sterowników mających jak najmniejsze wymagania, reszta sprowadzała się do wpisania odpowiedniej komendy i poczekania na poprawione pliki startowe.

DOS/4GW wyzwala

Ale choć już QEMM zrobił dla graczy wiele dobrego, od przekleństwa 640 kB uwolnił nas dopiero DOS/4GW. Stworzyła go firma Rational Sytems, by umożliwić tworzenie i uruchamianie na pececie z DOS-em programów 32-bitowych, korzystających z całej dostępnej pamięci RAM (aż do absurdalnych wtedy 64 MB). Odtąd programiści przestali przejmować się ilością dostępnej pamięci podstawowej, gracze zaś mogli przestać kląć przy edycji autoexec.bat i config.sys. A potem pojawił się Windows XP, a ekran DOS-u wraz z plikami startowymi odszedł w niepamięć. I szkoda tylko, że tak późno! □

(*) Ten „cytat" wcale nie jest cytatem z Billa Gatesa, choć często jest mu przypisywany.

(**) Z tym magnetofonem to wcale nie żart. Pierwsze pecety naprawdę były przystosowane do magnetofonu, a to brzemię ciągnęło się za nimi aż do premiery Windowsa XP!

Nintendo Classic Mini

Minęło jakieś dwadzieścia lat, odkąd zagrywaliśmy się na Pegasusach. Jesteśmy już dorośli, mamy pieniądze i skłonność do nostalgii. Zupełnym przypadkiem Nintendo wkrótce wykorzysta ten fakt, wydając coś niemal w sam raz dla nas. ■ *Dawid „spikain" Bojarski*

Stało się! Nintendo zainspirowało się innymi producentami konsol... wróć. Byłymi producentami konsol. Nintendo Classic Mini, czyli współczesna, miniaturowa wersja starej stacjonarki firmy, nie jest ich autorskim pomysłem. Podobnie od lat robi Sega, wydając „domowe" oraz przenośne wersje Mega Drive'a (a raczej użyczając na nie licencji) z wbudowanymi grami, a także Atari (różne odsłony urządzenia o nazwie Flashback z grami z 2600 i 7800 ukazują się już od kilkunastu lat). Podstawowa różnica jest taka, że Nintendo wciąż żyje i ma się całkiem dobrze (a już na pewno lepiej, niż zdaje się niektórym wydawać). A ich najnowsza konsola, Nintendo Classic Mini, wygląda jak małe Nintendo Entertainment System i zawiera 30 naprawdę doskonale dobranych gier – w tym kilka takich, które sprawią, że dojrzali polscy gracze uronią niejedną łzę.

NCM nie będzie zawierać gniazda na kartridże, dostępu do internetu ani właściwie żadnego innego dojścia do pamięci, więc nie rozszerzymy liczby 30 gier, które się na konsoli pojawią. Będzie wyposażona w wyjście HDMI, dzięki czemu gry wyglądać będą pięknie, a jeżeli komuś to nie odpowiada, dostępne będą też dodatkowe tryby wyświetlania, symulujące obraz typowy dla telewizorów kineskopowych. Sterować będziemy tradycyjnym kontrolerem od NES-a, ale z końcówką, którą znamy z akcesoriów do pilotów od Wii. Dzięki temu do Mini podpiąć będzie można chociażby Wii Classic Controllera. Działa to zresztą w obie strony – nowy NES-owy pad można wpiąć w pilota i używać go do tytułów ze starszych konsol na Wii lub Wii U. Bardzo fajnie. I jeszcze jedno udogodnienie: każda gra mieć będzie po kilka miejsc na „szybkie save'y" umożliwiające tworzenie i wczytywanie zapisów gry w dowolnym momencie.

Cena NES-a Mini to około 250 złotych, chociaż oczywiście zależy to do sklepu. Jako że do zestawu dołączony jest jeden kontroler, a wejścia są dwa, można dokupić sobie drugi osobno – wydatek rzędu 50 złotych. Nawet dla osób, dla których dokupienie drugiego pada okaże się koniecznością, sumaryczna cena wydaje się całkiem niezła – wychodzi po 10 złotych za grę. Przyznacie, że to niewiele jak za sentymentalną podróż w czasie. □

„Nowy" NES nie bez powodu ma „mini" w nazwie. Będzie niewiele większy od samego pada. Na szczęście ten ostatni zachował swą klasyczną formę.

GRY

Balloon Fight (Nintendo, 1984)
Bubble Bobble (Taito, 1986)
Castlevania (Konami, 1986)*
Castlevania II: Simon's Quest (Konami, 1987)
Donkey Kong (Nintendo, 1981)*
Donkey Kong Jr. (Nintendo, 1982)
Double Dragon II: The Revenge (Technös Japan, 1988)
Dr. Mario (Nintendo, 1990)
Excitebike (Nintendo, 1984)
Final Fantasy (Square, 1987)*
Galaga (Namco, 1981)
Ghosts 'n Goblins (Capcom, 1985)
Gradius (Konami, 1985)
Ice Climber (Nintendo, 1985)
Kid Icarus (Nintendo, 1986)*
Kirby's Adventure (HAL Laboratory, 1993)
The Legend of Zelda (Nintendo, 1986)*
Mario Bros. (Nintendo, 1983)
Mega Man 2 (Capcom, 1988)*
Metroid (Nintendo, 1986)
Ninja Gaiden (Tecmo, 1988)
Pac-Man (Namco, 1980)
Punch-Out!! (Nintendo, 1987)
StarTropics (Nintendo, 1990)
Super Contra (Konami, 1988)*
Super Mario Bros. (Nintendo, 1985)
Super Mario Bros. 2 (Nintendo, 1988)
Super Mario Bros. 3 (Nintendo, 1988)*
Tecmo Bowl (Tecmo, 1987)
Zelda II: The Adventure of Link (Nintendo, 1987)

* Wybrane gry opisane są na stronie obok.

POLECAMY!

Castlevania

W zestawie otrzymujemy dwie pierwsze Castlevanie – brakuje więc trzeciej, tej, która z NES-owych uważana jest za najlepszą. W Castlevanii skaczemy po platformach i bijemy biczem, by – przebijając się przez tłumy wszelkiej maści potworów – zinfiltrować zamek hrabiego Draculi.

Final Fantasy

FF nie było pierwszym jRPG w historii, ale bez niego historia ta byłaby bardzo krótka albo choć inna. Późniejsze gry z gatunku radośnie kopiowały niemal każdy możliwy schemat. Pierwsze FF warto przejść przede wszystkim dla pogłębienia wiedzy na temat klasyki.

Kid Icarus

Kid Icarus nie zarobił majątku dla Nintendo, a odbiór wśród recenzentów był bardzo różny. Na ogół gra była po prostu „zbyt trudna". Pomimo kiepskiego startu osiągnęła w ciągu kolejnych lat status kultowej i doczekała się dwóch sequeli – jednego na Game Boya, w 1991... oraz jednego na 3DS-a. 21 lat później.

Donkey Kong

Pierwszy ogromny hit Nintendo. Próbujemy w nim ocalić damę w opałach z rąk jawnej podróby King Konga, któremu dla niepoznaki zamieniono „M" w „Monkey" na „D". Osioł też zwierzę.

The Legend of Zelda

Otwarty świat, intuicyjny system walki, ważne zadanie i – przede wszystkim – to wspaniałe uczucie przygody, którego w taki sposób nie dała nam przedtem żadna inna gra. O rzeczach, które uczyniły pierwszą Zeldę wielką, napisano już miliony słów, więc od siebie dodam tylko, że kto nie grał, ten trąba.

Mega Man 2

Szkoda, że w zestawie znalazł się tylko jeden Mega Man, ale przynajmniej ten uważany za najlepszego na NES-ie. To platformówka akcji, w której przejść musimy osiem poziomów, po każdym pokonując bossa i przejmując jego broń. Co istotne, to my wybieramy kolejność, w jakiej podejdziemy do każdego poziomu, a raz zdobytej broni używać można do woli w następnych. A po tych levelach... nie powiem. Przekonajcie się sami.

Super Contra

Tak naprawdę gra na NES-ie Mini prawdopodobnie będzie nosić inną nazwę, ale to człon „Contra" powinien przyciągnąć uwagę każdego, kto szuka dawnych pegasusowych doświadczeń i wzruszeń. Niezależnie od tego, czy na liście przeczytamy ostatecznie „Super C" (nazwa amerykańska), czy „Probotector II: Return of the Evil Forces" – jest to sequel Contry. Bardzo dobry zresztą.

Super Mario Bros. 3

NES Mini nie mógłby istnieć bez Super Mario Bros. Dobrze też, że na konsoli znajdziemy drugą część (zachodnią, nie Lost Levels). Najważniejsze jednak, że pojawi się bezapelacyjnie najlepsza NES-owa odsłona serii. W przeciwieństwie do pierwszego „Mariusza" gameplay „trójki" nie zestarzał się praktycznie w ogóle, a pomysły z klasycznego SMB zostały tu rozwinięte w najlepszy możliwy sposób.

SONDA

W latach 80. w czwartkowe popołudnia ulice polskich miast pustoszały. Po pracy i szkole ludzie biegli prosto do domów i zasiadali przed telewizorami, by oglądać... program popularnonaukowy. Charakterystyczna czołówka, z ujęciami lotu sondy Mariner 5, wybuchem supernowej i montażem układu scalonego, potrafiła zgromadzić przed telewizorami nawet 9 milionów widzów! ■ *Bartłomiej Kluska*

Historia „Sondy" zaczęła się w 1977 roku, gdy młodzi dziennikarze – Andrzej Kurek (z wykształcenia fizyk) i Zdzisław „Danek" Kamiński (ekonomista) – otrzymali od władz Telewizji Polskiej zadanie stworzenia audycji, która objaśniałaby widzom tajemnice świata współczesnej nauki. Nie miał być to jednak program edukacyjny. – *Nikogo niczego nie chcemy nauczyć* – zastrzegali autorzy. – *Wymyśliliśmy widowisko telewizyjne. Scenariusz programu jest jeden: felietony filmowe przeplatane rozmowami dwóch panów w studiu. Przedstawiamy, pokazujemy... Edukujemy przy okazji.*

Każdy odcinek poświęcony był innemu zagadnieniu ze świata nauki i techniki, a podstawowy element „Sondy" stanowiła dyskusja między prowadzącymi. Kurek, grający najczęściej entuzjastę nowych technologii, oraz Kamiński, zazwyczaj w roli zdystansowanego sceptyka, toczyli w studiu zawzięte, choć reżyserowane spory. Co ważne, ich dialogi nigdy nie kończyły

> Na tle przaśnej i propagandowej oferty ówczesnej Telewizji Polskiej Sonda wyglądała jak z zupełnie innej planety.

się jedynie słusznymi wnioskami – zadecydować o tym, kto ma rację, musiał samodzielnie widz. Była to ogromna nowość, ponieważ socjalistyczna telewizja specjalizowała się raczej w wygłaszanych z ekranu monologach. Z zawsze podaną wprost informacją, co należy myśleć na dany temat.

Już mnie żre czy jeszcze nie?

Oczywiście same rozmowy o nauce, choćby najciekawsze, nie przyciągnęłyby przed telewizory tylu Polaków. Główną atrakcję programu stanowiły eksperymenty wykonywane – często niezgodnie z zasadami BHP – przed kamerą przez dziennikarzy. Np. w trakcie kręcenia zdjęć do audycji o ratownictwie morskim autorzy wzięli udział w zaimprowizowanej akcji ratowniczej. Jak wspominał współtworzący „Sondę" Marek Siudym: – *Zaczęło się od wrzucenia Kurka do Zalewu Zegrzyńskiego. W tle dźwiękowym był jego autentyczny wrzask. Potem Kamiński z pontonu próbował go wyławiać, a chwilę później pojawił się śmigłowiec, który zawisł kilka metrów nad wodą i zdmuchnął ponton z Dankiem, podczas gdy Kurek rozpaczliwie próbował złapać spuszczone na wodę krzesełko wyciągarki.*

Podobne emocje nie były dla autorów niczym niezwykłym. Andrzej Kurek: – *Sprowadziliśmy do studia pompę próżniową, urządzenie do pochłaniania wilgoci – pojemniki z kwasem azotowym. Na próbie włączamy, wszystko elegancko pracuje – woda zaczyna wrzeć. Zaczynamy nagranie, ale nie wiadomo, dlaczego pompa rusza w drugą stronę. Zamiast wytwarzać próżnię zaczyna pracować jak sprężarka. Oczywiście huk, rozsadza jakieś naczynia, olej leci na garnitur. I pytanie, czy to tylko olej, czy pękły także pojemniki z kwasem azotowym. Wszyscy w studiu stają drętwi, a ja spływam tym olejem i zastanawiam się – już mnie żre czy jeszcze nie.* Innym razem Zdzisław Kamiński podczas nagrania nieopatrznie wszedł pod wiązkę lasera. Szczęśliwie skończyło się na osmoleniu marynarki.

By stworzyć reportaż o kolejkach górskich, ekipa „Sondy" wybrała się do Szwajcarii. Atrakcją odcinka miały być zdjęcia kręcone na dachu kolejki linowej na Matterhorn. Jak wspominał Marek Siudym: – *Miałem zasiąść ze statywem i kamerą na kawałku sklejki o powierzchni biurka. Przed ześlizgnięciem chronił jedynie niewysoki rant. Był to tzw. wózek serwisowy. Kurek dzielnie trzymał mnie za pasek od spodni, a drugą ręką dzierżył barierkę. Kolejka biegła nad lodowcem, gdzie nie sposób postawić podpory, więc oddalaliśmy się od ziemi w tempie błyskawicznym. Początkowe lekkie przerażenie zastąpił paraliżujący strach, postanowiłem więc patrzeć jedynie przez wizjer kamery. Ten mały obrazek nie był już tak groźny.*

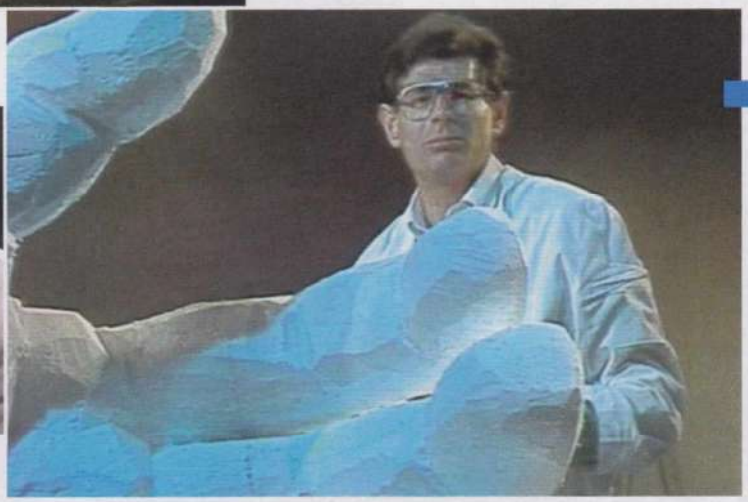
Klocki Lego w telewizji

Materiałom własnym towarzyszyły felietony filmowe przygotowywane na podstawie nagrania z zagranicy. Czasem autorzy po prostu wycinali je z odcinków zachodnich programów popularnonaukowych z archiwum Telewizji Polskiej, ale ze względu na gigantyczną popularność audycji zagraniczne instytuty badawcze, ambasady czy firmy chętnie udostępniały „Sondzie" filmy pro-

Siła Sondy tkwiła w autentyzmie i entuzjazmie jej dwojga prowadzących. Czuć było „chemię" między nimi, bo byli nie tylko współpracownikami, ale i przyjaciółmi.

Andrzej Kurek w towarzystwie syna, Mateusza (z koleżankami), na swym własnym ZX Spectrum prezentuje widzom Sondy gry komputerowe.

Andrzej Kurek w programie zwykle odgrywał rolę entuzjasty i propagatora nowych technologii i trendów.



Zdzisław „Danek" Kamiński starał się być sceptykiem oraz „adwokatem diabła".

mujące ich naukowe dokonania. Jak wspominał współtworzący program Tomasz Pyć, nawet współpraca z Amerykanami nie budziła sprzeciwu komunistycznych władz: – *Wszystko nam przechodziło na zasadzie, że jesteśmy tacy zwariowani naukowcy.* W PRL-u, gdzie otrzymanie paszportu i wyjazd zagraniczny były osiągalne dla nielicznych, możliwość obejrzenia w telewizji np. duńskich filmów prezentujących klocki Lego (co dziś zostałoby uznane za kryptoreklamę), stanowiła ogromną atrakcję.

W 1984 roku Andrzej Kurek pokazał widzom absolutną światową nowość – ZX Spectrum, mikrokomputer zdolny do wyświetlania kolorowej grafiki i odtwarzania dźwięków, który za własne pieniądze kupił w Wielkiej Brytanii. Kurek był wielkim fanem informatyki, napisał m.in. program rysujący na ekranie logo „Sondy" oraz napisy końcowe audycji, a także aplikacje prezentujące edukacyjne możliwości komputerów, pokazywane następnie na antenie. W jednym z odcinków zaproszony do studia przedszkolak (a prywatnie syn Kurka, Mateusz) demonstrował telewidzom gry takie jak Alchemist czy Manic Miner, udowadniając, że maszyną tak skomplikowaną jak komputer może posługiwać się nawet dziecko! – *Te maluchy, które teraz nie zetkną się z komputerami, będą analfabetami jutra* – tłumaczył telewidzom dziennikarz. Kurek śmiało patrzył w przyszłość: w czasach, gdy dla większości Polaków marzeniem był zwykły telefon stacjonarny, on opowiadał telewidzom o zaletach sieci komputerowych.

Działalność marketingowa dla nauki

Mimo że polska nauka i technika przeżywały w latach 80. ogromny kryzys, twórcy „Sondy" z premedytacją prezentowali najnowsze światowe osiągnięcia w tej dziedzinie. – *Jesteśmy od tego, żeby pokazując nowe trendy nauki, zarażać tym ludzi* – tłumaczyli autorzy programu. – *Prowadzimy w stosunku do nauki działalność marketingową, a dobra zasada marketingu polega na sprzedaży produktu w sposób maksymalnie skuteczny, atrakcyjny. Stąd nasze kłótnie, przebieranki, eksperymenty na samych sobie, zabawy z obrazem. Naszym zadaniem jest dostarczyć widzowi pół godziny naukowej rozrywki, zaciekawić, zafascynować. Bo jeśli jest fascynacja, jest i to motyw do własnych poszukiwań.* Metoda ta okazała się bardzo skuteczna.

Czołówka Sondy
skroc.pl/c710o

Użyta tam muzyka pochodzi z albumu z serii Standard Music Library: „Period/Pastoral/Solo Instruments – Moog/Dramatic". Utwór nazywa się Visitation. Jego kompozytorem jest Mike Vickers, kiedyś grający w kapeli Manfred Mann. Fanom muzyki wykorzystywanej w Sondzie polecam płytę: skroc.pl/Scóte

29 września 1989 roku Andrzej Kurek i Zdzisław Kamiński jechali do Raciborskiej Fabryki Kotłów „Rafako", by nagrać kolejny odcinek programu. Padał deszcz. Tuż przed Raciborzem ich auto niespodziewanie zjechało na przeciwległy pas ruchu i zderzyło się z ciężarówką. Dziennikarze zginęli na miejscu. Najpopularniejszy polski program popularnonaukowy zakończył nadawanie po 12 latach i emisji ponad 500 odcinków. Wielu z nich nigdy już nie zobaczymy. W ramach oszczędności na archiwalnych taśmach z „Sondami" Telewizja Polska nagrała inne materiały.

Dziedzictwo „Sondy"

– *Naszym zadaniem jest dostarczyć widzowi pół godziny naukowej rozrywki, zaciekawić, zafascynować. Bo jeśli jest fascynacja, to jest i motyw do własnych poszukiwań. Nauka w szkole jest zaprzeczeniem nauki. Szkoła mówi: to jest wiadome, taki jest wzór i taki wynik. My zaś mówimy: tego nie wiemy, ale chcemy poznać. Nasza formuła jest lepsza* – przekonywali w jednym z wywiadów redaktorzy Kurek i Kamiński. Czy mieli rację? „Sonda", „Kwant" czy „Laboratorium" nie tylko przyciągały przed telewizory miliony widzów, ale dla wielu z nich stanowiły też pierwszy krok w drodze na politechnikę. Tak było choćby w przypadku nastoletniego wówczas Tomasza Rożka, dziś doktora nauk fizycznych i twórcy programu „Sonda 2", emitowanego przez Telewizję Polską. „Sonda 2", „Galileo" czy „DeFacto" kontynuują misję rozpoczętą przez Andrzeja Kurka i Zdzisława Kamińskiego. Czy jednak dziś, gdy nauka musi konkurować z tysiącami innych ciekawych bodźców (łapaniem Pokémonów, lajkami na Facebooku, oglądaniem śmieszych filmów z kotami w internecie itd.), a cała potrzebna wiedza jest pozornie dostępna po kilku kliknięciach, audycje takie nadal są potrzebne?

– *Faktycznie dzisiaj każdy może znaleźć dowolną informację sam w internecie* – przyznaje dr Rożek. – *Ale wielu z nas narzeka na zbyt dużą szybkość ich pojawiania się, brak pogłębienia. Ostatnio usłyszeliśmy, że odkryto fale grawitacyjne, ale czy dowiedzieliśmy się, co to właściwie oznacza?*

„Sondę 2" ogląda w porywach milion widzów. □

Conquest
New World
Battle Chess
Baldurs Gate

Wciąż konkuruję... z gigantami

Brian Fargo, szef inXile Entertainment, o tym, dlaczego Interplay upadł, jak Fallout trafił pod skrzydła Bethesdy i czemu należy szukać alternatywy dla Kickstartera. ■ *Mateusz „Papkin" Witczak*

Papkin: Cofnijmy się do czasów, w których ludzie nie mieli pojęcia, co znaczą akronimy w rodzaju „DRM" czy „DLC". Jesteś nastolatkiem zafascynowanym Dungeons & Dragons, szkolny trener wróży ci przyszłość w atletyce... I nagle tworzysz Demon's Forge i po raz pierwszy masz okazję, by posmakować branży gier wideo.

Brian Fargo: Owszem, zaczynałem jako programista. Ale wcześniej byłem graczem. Jako dzieciak miałem w domu konsolkę Magnavox z pongiem, potem Atari... i Apple II. Aż do czasu Apple'a to były dla mnie magiczne pudełka, nie miałem pojęcia, jak zrobione są gry. Ale zacząłem się tego uczyć. Nie sądziłem, oczywiście, że zarobię w ten sposób na życie, byłem po prostu szczęśliwy, że pracuję z komputerami. Efektem było Demon's Forge, które sam potem przegrywałem na dyskietki i rozsyłałem do sklepów. Boone Corporation wykupiło wtedy prawa do gry za 300 tys. dolarów, co dla młodego gościa było wszystkimi pieniędzmi na świecie. Ale przez rok ja zajmowałem się wszystkim, oni nie robili nic... stwierdziłem więc, że założę własną firmę. I tak powstał Interplay.

> Rozpoznaję dobry pomysł, gdy ktoś go przedstawi. Widzę wielki talent, gdy mam go przed sobą.

Miałeś już wtedy doświadczenie nie tylko jako projektant. Przy wspomnianym Demon's Forge pokazałeś się również jako biznesmen. Doskonale wiedziałeś na przykład, jak tytuł rozreklamować.

Zgadza się. Kupiłem reklamę w Softalku [wówczas jednym z nielicznych, dostępnych w całych Stanach magazynów dla graczy – przyp. red.], jedna strona kosztowała 2,5 tysiąca dolarów, a wszystko, co miałem, to 5 tysięcy dolarów, na które moi rodzice wzięli wówczas pożyczkę w banku. Jak tylko pismo pojawiło się w sklepach – zacząłem obdzwaniać wszystkie sklepy w kraju. „Hej, widziałeś Demon's Forge? Nie? Wygląda świetnie! I wydrukowali o nim tekst w czasopiśmie! Macie może egzemplarz?". *(śmiech)* Wystarczyło chwilę poczekać, a sklepy same dzwoniły, by zamówić kilka sztuk.

W 1983 zakładasz Interplaya. Ukazuje się The Bard's Tale, a ty zaczynasz walkę z dwoma erpegowymi gigantami – Ultimą i Wizardy.

Wtedy tak o tym nie myślałem, zresztą wciąż konkuruję z gigantami. Po prostu robię swoje i mam nadzieję, że ludziom się spodoba. Ale uwielbiam serię Wizardy, miałem na jej punkcie obsesję.

Ledwie gra chwyciła, a ty... uciekłeś od fantasy w kierunku postapokalipsy.

Kochałem postapo. Moim ulubionym filmem był wtedy drugi Mad Max, zaczytywałem się w „Swan Song" Roberta McCammona, ubóstwiałem też „Planetę Małp", choć nie jest to postapo w klasycznym tego słowa rozumieniu. Fascynowała mnie wizja ludzkości, która wraca do korzeni, idea, że „tylko silny przeżyje". Czułem, że to są wydarzenia, które mogłyby się rozegrać za mojego życia. Po The Bard's Tale bardzo chciałem zrobić coś, co będzie łatwiejsze w zrozumieniu, z czym moglibyśmy się identyfikować. Tak narodził się Wasteland.

Po jego premierze Interplay przekształca się z developera w wydawcę, a ty bierzesz pod swoje skrzydła Allena Adhama i Michaela Morhaime'a, którzy założą niebawem Blizzarda. Finansujesz też Treyarcha i BioWare. Ponawiam zatem pytanie: czy Brian Fargo to przedsiębiorca czy projektant gier?

Ludzie mają problem z kategoryzowaniem mnie. Jeśli porozmawiasz z biznesmenami, powiedzą: „Brian to kreatywny gość". Kreatywni goście powiedzą: „Brian to biznesmen".

Jesteś pośrodku.

Tak. I dzięki temu przetrwałem. Gdybym nie był w stanie zapewnić tym studiom finansowania – nic by z tego nie wyszło. Wiesz, co jest moją największą rolą? Rozpoznaję dobry pomysł, gdy mi go ktoś przedstawi, widzę wielki talent, gdy mam go przed sobą. Staram się stworzyć przyjazne środowisko pracy dla większych od siebie. Colin [McComb, scenarzysta Torment: Tides of Numenera – przyp. red.] i George [Ziets, projektant lokacji w tymże – przyp. red.] robią kapitalne rzeczy, moim zadaniem jest upewnienie się, że podążamy właściwą ścieżką.

Nie rozmawialibyśmy dzisiaj o Numenerze, gdyby nie Baldur's Gate. Projekt ryzykowny, bo gier bazujących na Zapomnianych i Dungeons & Dragons było mnóstwo, a ludzie wydawali się nimi zmęczeni. Mimo to kupiłeś prawa do AD&D i powierzyłeś je ludziom znanym z... gry o mechach (Shattered Steel). Dlaczego BioWare? Dlaczego Lochy i Smoki?

Prawda, ale tak samo było ze Star Trekiem, o którym pierwszą grę zrobiliśmy na 25-lecie marki [Star Trek: 25th Anniversary – przyp. red.]. Wziąłem tę serię, bo byłem jej fanem. Tak samo z D&D czy „Władcą Pierścieni", którego też egranizowaliśmy. W BioWare zawsze widziałem wielki talent. Ich poprzedni produkt zawiódł, jednak chciałem dać im kolejną szansę. Mieli pasję, wiedzę, entuzjazm... opłaciło się. Tak samo z Treyarchem i Blizzardem...

...które tworzą hit za hitem, ale Interplay upada. Dlaczego Titus Interactive zdołał przejąć kontrolę nad twoją firmą?

Mógłbym o tym napisać książkę. Zawiodło wiele rzeczy, ale jeśli miałbym wskazać jedną przyczynę... chcieliśmy zrobić zbyt wiele, staliśmy się ofiarami własnego sukcesu. Zawsze eksperymento- ▸▸

Założony przez Fargo Interplay zaczynał jako producent, ale z biegiem czasu firma przekształciła się w jednego z największych wydawców.

waliśmy, spodobała nam się gra o bilardzie, zrobiliśmy Virtual Pool i sprzedaliśmy 300 tys. sztuk! Pomyśleliśmy: „łał, jesteśmy w tym nieźli, powinniśmy robić gry sportowe". Zrobiliśmy Mario Teaches Typing, ogromny sukces, 700 tys. sprzedanych egzemplarzy! „Łał, powinniśmy robić gry edukacyjne!". Początkowo wszystko grało... ale gdy próbowaliśmy powtórzyć te sukcesy, karta nagle się odwracała. Był czas, kiedy budżet gry wynosił 300 tys. dolarów, a pięć lat później – już 3 miliony. I to nie licząc konwersji i kosztów marketingu! Rynek się rozwijał, a w dodatku musieliśmy się przerzucić na konsole. Każdy miał tytuł, jakim wybił się na konsolach. THQ – wrestling [seria WWE – przyp. red.], Activision – Tony'ego Hawka [cykl Tony Hawk's Pro Skater – przyp. red.]. Moim strzałem było Shiny Entertainment. Wydali Earthworm Jima, po czym spędzili trzy lata, robiąc MDK. Świetną grę... na pecety. Nie wyszła nam ta przeprowadzka. W pewnym momencie mieliśmy 50 milionów dolarów długu, budziłem się każdego ranka zlany potem, myśląc: „jak ja to spłacę?". I tu wkroczył Titus. Kupili nasze udziały, pozyskaliśmy licencję na Matriksa... i dług zmniejszył się do 5 milionów. Pojawił się chiński inwestor, wynegocjowałem całą transakcję... ale Titus naciskał tak mocno, że Chińczycy w końcu się poddali, chociaż WRESZCIE pozbylibyśmy się długów, mielibyśmy pieniądze w banku, moglibyśmy sobie pozwolić na świeży start. Titus chciał nas przejąć i w końcu powiedziałem: „okej, tu są klucze, powodzenia, ja się poddaję, bo dostanę ataku serca".

A potem ich pozwałeś, a efektem tego procesu była sprzedaż kilku marek. W tym Fallouta, którego nabyła wtedy Bethesda.

To inna historia. Odszedłem z firmy, ale część moich pracowników w niej została. I nie byli opłacani, Titus nie łożył za nadgodziny, urlopy, ubezpieczenia... Ludzie prosili mnie o pomoc. Sytuacja trwała latami, aż w końcu poszedłem do ich największego wierzyciela i poprosiłem, by sprzedał mi swój dług, a ja zajmę się nim w zamian za niewielką prowizję. A potem do kolejnego. Sprawa trafiła do sądu, a Titus miał dwie możliwości – zabrać pieniądze z firmy i doprowadzić do jej bankructwa... ale zamiast tego sprzedali Fallouta Bethesdzie, za prawie 3 miliony. W normalnych okolicznościach Bethesda musiałaby płacić za wykorzystanie marki jakieś 10% zysków, wyobraź sobie, jakie pieniądze byłyby to dzisiaj! Ale zamiast tego wyłożyli gotówkę, która pokryła należności moich byłych pracowników. Wszyscy byli szczęśliwi... no, poza Interplayem.

Chwilę później zakładasz inXile Entertainment i zostajesz „liderem na wygnaniu". [Gra słów. Nazwa studia wzięła się od sformułowania „leader in exile" – dop. red.]. Po reboocie The Bard's Tale finansujesz Line Ridera, Fantastic Contraption i Impossible Quiz, a twój zespół pracuje nad Hunted: The Demon's Forge. I w pewnym momencie sypią się zwolnienia...

Przy Bard's Tale mieliśmy 75 osób, później musieliśmy zredukować zatrudnienie do 12. Dwa lata później zrobiliśmy Line Ridera i sprzedaliśmy ok. miliona sztuk. Zarabialiśmy na siebie, ale to nie była dobra droga. Zacząłem wtedy badać grunt pod produkcję Wastelanda 2. Nikt nie był nim zainteresowany. Byliśmy u Codemasters, nie wyszło. Byliśmy u Bethesdy, nie wyszło... ale na szczęście zaczął wypływać crowdfunding.

Jak Kickstarter zmienił inXile?

Dał nam okazję, by zrobić grę, którą pragnęliśmy zrobić. I to dla publiki, która, taką mieliśmy nadzieję, wciąż gdzieś tam jest. Mówiąc w kategoriach ekonomicznych – Kickstarter pozwolił nam zgarnąć pełną pulę. Powiedzmy, że jesteś developerem. Daję ci 5 milionów, twoja gra zarabia 10 milionów, wypłacam ci 30% dochodu z niej. Całkiem nieźle, ale w przypadku Kickstartera możesz liczyć na cały zysk.

Ale finansowanie społecznościowe zaczyna wyhamowywać. Częściowo przez wpadki w rodzaju Mighty No. 9 ludzie są coraz mniej podekscytowani Kickstarterem.

Kilka lat temu gracze byli rozgorączkowani nie tylko dlatego, że crowdfunding był nowością, ale też dlatego, że pojawiły się gry, które inaczej nigdy by nie powstały. Kickstarter reaktywował wiele gatunków, izometryczne rolpleje, klasyczne przygodówki... Ale wiesz, przeczytałem gdzieś, że 40% gier kupionych na Steamie nigdy nie zostało uruchomionych przez nabywców. Ludzie finansują projekt, po czym o nim zapominają, wcale nie wiemy, czy za kilka lat będą chcieli w niego zagrać. I tu wkracza Fig [portal crowdfundingowy dla drobnych inwestorów – przyp. red.]. Jeśli przelewasz w projekt tysiaka, a ja po jego premierze wkładam ci do kieszeni 1400 dolarów – nie zapomnisz o projekcie. Jeśli kilka moich pomysłów wypali – mogę w ten sposób robić gry do końca życia. I taki mam plan.

> Interplay stał się ofiarą własnego sukcesu, chcieliśmy zrobić zbyt wiele. W pewnym momencie mieliśmy 50 mln dolarów długów.

Ale czy to dobry pomysł, żeby włączać ludzi z zewnątrz w produkcję? I Wasteland, i Torment spędziły mnóstwo czasu w early accessie właśnie przez społeczność, która domagała się zmian.

Polegamy na tych ludziach. Kiedy robiliśmy Baldur's Gate'a czy Diablo, mieliśmy dział QA, ale nie wiedzieliśmy, na ile oczekiwania graczy pokryją się ze spostrzeżeniami naszych słabo opłacanych cyników. *(śmiech)* Często po premierze spotykaliśmy się z krytyką, a sporo problemów moglibyśmy bardzo łatwo załatać jeszcze przed wydaniem produkcji. Early access pozwala nam zebrać ten ekstremalnie cenny feedback. Uwielbiam to! Owszem, są ludzie, którzy nie chcą „zrujnować sobie doświadczenia", nie chcą przed premierą nic czytać, nic grać i niczego się dowiadywać. OK, mogą poczekać. Ale sporo graczy bardzo nam na tym etapie pomaga.

Na koniec pytanie, przed jakim za kilka miesięcy postawi nas Torment: Tides of Numenera. Ile znaczy jedno życie?

Moje indywidualne życie niewiele znaczy w skali kosmosu... ale lubię myśleć, że powoli zmieniamy świat na lepsze. Nawet mój niewielki wysiłek ma znaczenie. Jeśli spojrzysz o 200 lat wstecz, to zobaczysz świat, który był znacznie gorszym i bardziej brutalnym miejscem. Spada przemoc, spada przestępczość, ludzie są bardziej skłonni do dobroczynności... Wydaje mi się, że dzięki naszym indywidualnym staraniom świat staje się lepszym miejscem. I dlatego nawet jedno życie ma znaczenie. □

Młodzieńcze lata

Choć Interplay zadebiutował nieco już zapomnianą tekstową przygodówką Mindshadow, prawdziwy rozgłos przyniósł mu The Bard's Tale (1985), którego Fargo wyprodukował i wyreżyserował (to jemu zawdzięczamy też scenariusz gry). Studio zasłynęło także Wastelandem (1988), legendarnym praszczurem Fallouta i jedną z pierwszych gier wideo, która flirtowała z postapo.

Michał „enki" Kuszewski

Co kryje się w pudle

Kiedy ostatnio ekscytowałeś się, otwierając pudełko z grą? Albo trzymając je w ręce? Albo widząc je na półce?

Gram od wczesnego dzieciństwa. Moja pasja jest ze mną przez z górą dwie dekady i nigdy tak naprawdę nie wygasła. Gry wciąż mnie porywają, wciąż chcę o nich czytać i pisać. Gdyby jednak zdarzyło się, że nagle, z dnia na dzień, porzuciłbym je dla – dajmy na to – profesjonalnego nurkowania na bezdechu w jeziorze Bangweulu, miałbym po nich wspaniałą pamiątkę w kolekcji imponujących pudełek z przełomu wieków.

Miałem szczęście, że wychowywałem się właśnie w tym czasie. Dzisiejszej grającej młodzieży, po tym jak „wydorośleje" (absolutnie jej tego nie życzę), pozostanie co najwyżej sucha lista gier na Steamie. Gier, których – wedle regulaminu serwisu – nawet nie mają na własność, tylko je „subskrybują". Nie spojrzysz, przyszły młody biznesmenie/podróżniku/kierowco z nostalgią na półkę w domu rodzinnym, nie chwycisz w dłoń wciąż klekoczącego ukrytą w nim zawartością pudełka i nie wrócisz myślami do czasów, gdy największym twoim dylematem było, czy zdrapywać już strup na kolanie, bo swędzi, czy jeszcze wytrzymać jeden dzień.

Dla małego enkiego każda nowa gra, każda nowa cyfrowa przygoda była Wielką Rzeczą i jej pudełko – obszerne, kolorowe, często wypukłe i lakierowane dla efektu tam, gdzie trzeba – właśnie to odzwierciedlało. Tam, w środku krył się kolejny fantastyczny świat, do którego można było wskoczyć na jakiś czas w dzień, a wieczorem powspominać to, co udało się w nim osiągnąć, i planować jutrzejsze eskapady. Bo gra to przecież nie tylko to, co dzieje się na ekranie. To dni, tygodnie, miesiące oczekiwania. Wyprawa do sklepu z walącym sercem i portfelem wypchanym gotówką. Poszukiwanie upragnionego tytułu, kupno i droga z powrotem. To otwieranie pudełka po raz pierwszy – jak prezentu kryjącego nieprzebrane, zaskakujące skarby.

Do dziś doskonale pamiętam kupno mojej pierwszej gry na PC. Było to Quarantine – zdecydowanie zbyt brutalna jak na mój ówczesny wiek wizja przyszłości, w której jeździło się opancerzoną taksówką po otwartym mieście, a czasem również przechodniach. Jej grafika na pudełku to do dziś przykład geniuszu minimalistycznego przekazu – wycieraczka samochodowa, która pozostawiła za sobą łuk „czystej" bieli w oceanie czerwieni. Do tego pojedyncza spływająca w dół szkarłatna kropla burząca nowo zaprowadzony porządek, a także dwa logosy: gry na górze, producenta na dole. Pamiętam, co było w środku: pięć dyskietek 1,44 MB, które rozpakowywały się do zawrotnych 15 MB, i książeczka instrukcji. To, czego nie było, to karta kodów – każdorazowo przed rozpoczęciem rozgrywki trzeba było wpisać z niej określoną liczbę, bo w przeciwnym razie system zabezpieczeń antypirackich nie przepuszczał gracza dalej. Pamiętam, że jeszcze tego samego dnia, znów z walącym sercem (choć tym razem z zupełnie innego powodu), podreptałem z powrotem do pana sprzedawcy z nadzieją, że znajdzie felerną zgubę. Znalazł.

> Pudła zawierały znakomicie wydane kilkusetstronicowe książki dokładnie opisujące działanie wszelkich symulowanych w grach systemów.

W następnych latach na półkach nazbierałem cały stos pudełek. Kanciastą Larę Croft prężącą się na froncie Tomba Raidera. Davida Ginolę dryblującego na Fifie 97. Hełm power armor zdobiący opakowanie Fallouta. Z USA przyszły do mnie Warcraft II z dodatkiem oraz StarCraft. Obie zaopatrzone w obszerne instrukcje bogato zdobione szkicami Chrisa Metzena i Samwise'a Didiera. To one zresztą umieściły w mojej młodej głowie koncepcję developera – autora wirtualnych doświadczeń. To samo zagraniczne źródło zaopatrywało mnie także w symulatory śmigłowców i okrętów podwodnych sygnowanych marką Jane's. Pudła zarówno AH-64D Longbow (z dodatkiem Flash Point: Korea), jak i 688(i) Hunter/Killer zawierały znakomicie wydane kilkusetstronicowe książki dokładnie opisujące działanie wszelkich symulowanych w grach systemów. Do tego obowiązkowo dołączono brystolowe karty z klawiszologią do rozłożenia sobie na stole podczas gry. Uwielbiałem je i w symulacjach militarnych, i w grach typu MechWarrior 2 (piękne, lakierowane, kolorowe pudło z wypukłym logo), Battlezone czy Heavy Gear z czasów największej – moim podszytym nostalgią zdaniem – świetności Activision. A przecież zdarzały się również takie kwiatki jak dyskietka z „erratą" (dziś nazywamy to day one patchem) poprawiającą działanie myszy, dołączoną do zestawu płyta plus instrukcja polskiego Pyłu i wiele innych.

Gry i coś jeszcze
Wraz z obszernymi pudełkami do lamusa odeszła tradycja załączania wraz z grą takich dodatków jak płyty audio ze ścieżką dźwiękową. Wśród wyżej przedstawionych podobny bonus miały Diablo II, Heavy Gear, Warcraft II, Aliens Versus Predator i oba MechWarriory 2. Muzyki z tych ostatnich słucham z lubością do dziś.

Dawno temu, w czasach komputerów napędzanych dobrymi chęciami i węglem brunatnym, kapitalistyczny Zachód zdobił pudełeczka i koperty na dyskietki i kasety ilustracjami, które były odważnymi projekcjami wyobraźni artysty interpretującego trzy poruszające się na ekranie piksele. Dziś pudełka i pudła zarezerwowane są wyłącznie dla edycji kolekcjonerskich (najnowszy trend, co ciekawe, każe *nie* umieszczać w nich płyty z grą). Reszta to odchodzące powoli do lamusa, niezajmujące zbyt dużo cennej przestrzeni na półkach sklepowych, smutne DVD case'y, a w przypadku dziennikarzy growych okazjonalnie jeszcze liche przezroczyste plastikowe koperty z egzemplarzami promocyjnymi do recenzji.

Pomiędzy tymi czasami, na przełomie wieków, miałem szczęście doświadczyć przedwczesnej „pudełkowej" złotej ery dopiero przebijających się do masowej świadomości gier wideo. Bez większych nadziei na jej powrót, z rozrzewnieniem, składam jej hołd. ☐

* wycinki (z) przeszłości *

Blue Screen

Przeglądanie pism komputerowych sprzed lat budzi nie tylko uczucie nostalgii. To może też być niezła rozrywka. Jako dowód - fragmenty jednego z artykułów ze starego Bajtka.

Odsłonięto w nim czytelnikom kulisy tworzenia gier. Cóż, zobaczmy, czy coś się w tej branży przez te trzy dekady zmieniło. Wygląda, że tak, choć z drugiej strony widać, że na niektóre rzeczy narzekaliśmy „od zawsze". Bo czy nie można się dzisiaj nie zgodzić z taką refleksją?

W chwili obecnej coraz trudniej jest o grę dobrej klasy. Olbrzymia ilość produkcji powiela już dość oklepane wzory, zarówno pod względem tematyki jak i rozwiązania dźwiękowo-graficznego.

Ale tempa pracy to mogliśmy dawnym developerom pozazdrościć!

Przeciętny czas opracowywania dobrej jakościowo i tematycznie gry wynosi od kilku miesięcy do roku.

Nieco wzrosły przez te lata wymagania sprzętowe. Fajnie jest poczytać o „grafice wysokiej rozdzielczości" zajmującej tak wiele pamięci.

LUCASFILM GAMES jako pierwsza zastosowała w tworzeniu grafiki fraktale, co znacznie zmniejszyło i samą objętość programu, i znacznie polepszyło efekty graficzne. Gra THE EIDOLON tej firmy była jedną z bardziej skomplikowanych; 8 z 24 KB zajmowała grafika wysokiej rozdzielczości (generacja fraktali), 8 KB generacja różnych jaskiń i potworków. Pozostałe 8 KB było przydzielone na potrzeby kontrolera dźwięku (SID) i inne procedury.

Tutaj zaś widzimy kulisy ówczesnego marketingu.

Zwiększenie ilości reklam danej gry w czasopismach czy sieciach jest nieomylnym znakiem, że program idzie już słabo czy to ze względu na ukazanie się produkcji konkurencji, czy działalność piratów. Organizuje się wtedy oferty specjalne, obniża ceny, sprzedaje się całe komplety gier. W pewnym momencie reklamy znikają i dana gra pojawia się już wyłącznie w cennikach firm sprzedających oprogramowanie (hę!?– dop. Smg) *lub też w ogłoszeniach o wyprzedaży. Jest to już jej śmierć ostateczna.*

Oto owa wypasiona hi-res grafa sprzed 31 lat (The Eidolon).

Teraz jeszcze sprzedaje się je na DVD, tudzież robi się remake w HD oraz wersję GOTY... A oto przed wami mroczne sekrety powstania sequeli (dawnych) hitów!

Jeżeli gra chwyci, jeżeli recenzje są dobre, firma szykuje się do wydania drugiej części. Jeśli porównamy terminy ukazywania się obu z nich, to okazałoby się, że druga część pojawia się na rynku w kilka miesięcy po pierwszej. Jest to zupełnie normalne, gdyż zwykle w takich przypadkach producent ma w zanadrzu odrzucone podczas pierwszej selekcji fragmenty kodu, które teraz złożą się na drugą część tej gry. Scenariusz jest już zwykle gotowy, wystarczy dorobić kilkanaście procedur i wejść (w podobny sposób jak za pierwszym razem) na rynek.

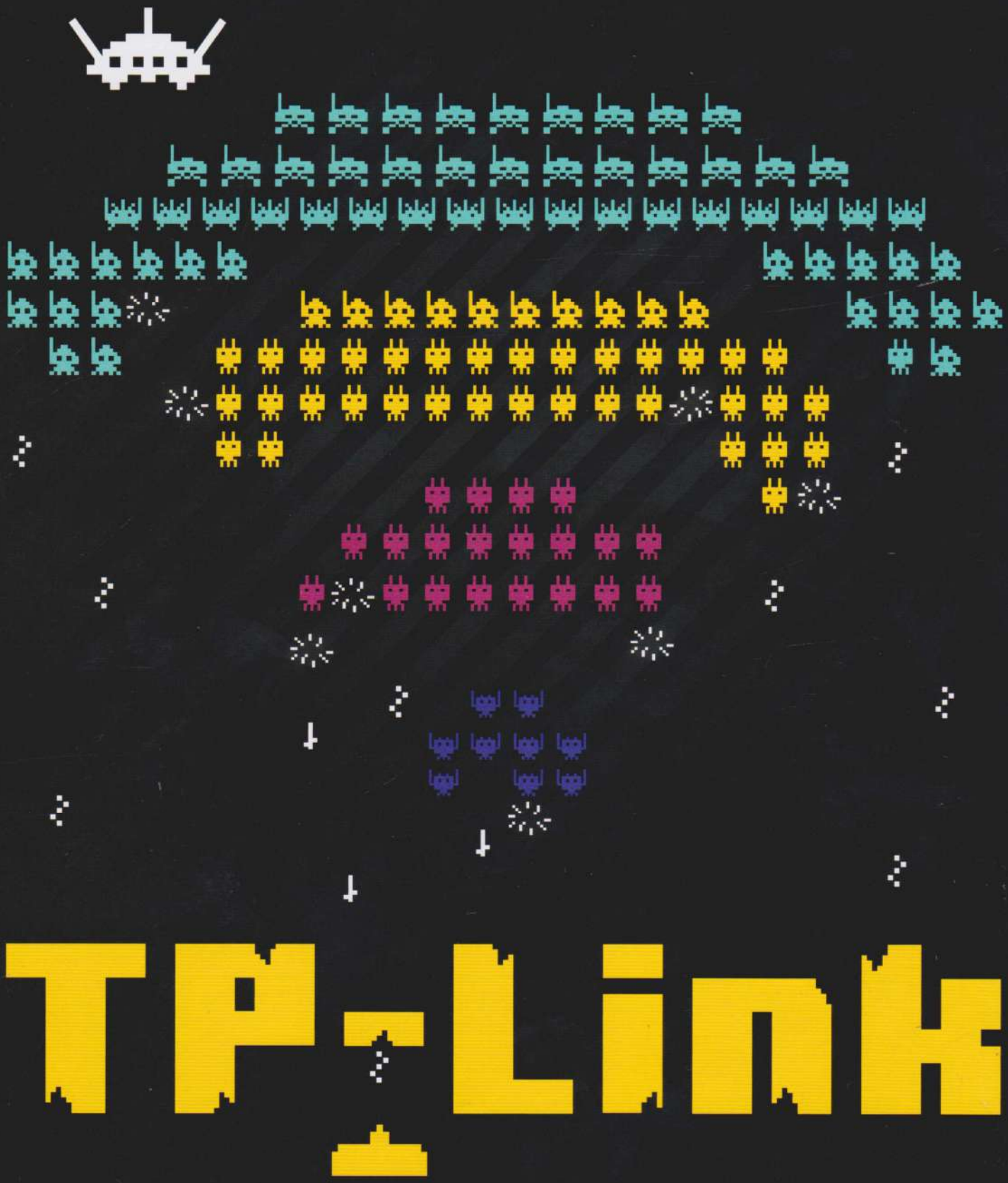
Jako że zamierzam to przetłumaczyć na angielski i posłać do Blizzarda oraz Valve, a czytają nas też pewnie ludzie z CDP Red, to mam nadzieję, że będziecie wiedzieć, komu zawdzięczacie szybkie i nieoczekiwane premiery Diablo IV, Half-Life III czy Wiedźmin: Narodziny Białego Wilka. Nie musicie dziękować. Wystarczy gotówka. ***[Smuggler]***

Można teraz bezpiecznie zamknąć czasopismo.

RETRO LEVEL 1

GOOD LUCK AND HAVE FUN

tp-link®



TP-Link